Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

08/15 · Ausgabe 220 · € 4,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · W… .DE

4 194373 904501 08

Österreich € 5,10; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,30; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,90

STAR FOX ZERO

Rückkehr zu alter Serienstärke – wir sind Probe geflogen!

AUSGIEBIG GESPIELT!

SUPER MARIO MAKER

Gewohnt grandioser Mario-Hüpfspaß für Wii U trifft auf genialen Level-Editor mit unzähligen Möglichkeiten – kommt hier Nintendos nächster Geniestreich?

E3 SPECIAL

ALLE MESSE-HIGHLIGHTS FÜR Wii U UND 3DS

The Legend of Zelda: Triforce Heroes // Yo-kai Watch // Fire Emblem Fates // Mario Tennis: Ultra Smash // Mario & Luigi: Paper Jam Bros. // Animal Crossing: Amiibo Festival // Metroid Prime: Federation Force u. v. m.

GRATIS IM HEFT!
Gamescom-Guide 2015

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Als Nintendos Design-Legenden Shigeru Miyamoto und Takashi Tezuka vor 30 Jahren *Super Mario Bros.* für das NES entwickelten, haben sie den Aufbau der einzelnen Levels mühevoll per Hand auf Millimeterpapier gezeichnet. Pünktlich zum 30-jährigen Jubiläum von *Super Mario Bros.* im September werden Wii-U-Spieler dank *Super Mario Maker* nun selbst in die Fußstapfen von Miyamoto treten und eigene *Mario*-Levels kreieren können. Wir haben den großartigen Mix aus *Mario*-Hüpfer und Level-Baukasten ausführlich ausprobiert sind nun endgültig sicher: Da steckt irre viel Potenzial drin! In unserer Vorschau verraten wir euch, wie viel Spaß es macht, eigene Levels auf dem Wii-U-Gamepad zu zeichnen, was der Editor so draufhat und was sonst noch alles in *Super Mario Maker* steckt! Außerdem ist diese Ausgabe natürlich auch voll mit zahlreichen spannenden Vorschau-Artikeln zu den Nintendo-Neuheiten von der E3. Auf über 30 Seiten findet ihr unter anderem handfeste Spieleindrücke und frische Infos zu *Star Fox Zero*, *Animal Crossing: Amiibo Festival* und *Mario Tennis: Ultra Smash* für Wii U sowie *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes*, *Metroid Prime: Federation Force*, *Fire Emblem Fates, Mario & Luigi: Paper Jam Bros.* und *Yo-kai Watch* für 3DS.

Das Highlight des Testbereichs ist diesen Monat ganz klar das putzige und extrem charmante Jump & Run *Yoshi's Woolly World*, das einen tollen Bastel-Grafikstil mit klassischem Yoshi-Gameplay verbindet. Für Saurier-Enthusiasten und Fans der dänischen Bauklötzchen haben wir hingegen einen Test zu *Lego Jurassic World* in petto. Weiter hinten in unserer Test-Rubrik findet ihr außerdem erstmals unsere neue Nachspiel-Sparte, in der wir fortan DLC-Inhalte testen und zuvor getestete Spiele, die sich seit ihrer Veröffentlichung durch neue Inhalte und kostenlose Updates deutlich weiterentwickelt haben, erneut unter die Lupe nehmen. Den Anfang machen wir mit einem DLC-Test zu den drei neuen Bonuskämpfern für *Super Smash Bros.* für Wii U und 3DS: Ryu, Roy und Lucas. Zudem haben wir unsere Charts-Seite mit den Most Wanted fusioniert, um dadurch ab sofort noch mehr Platz für spannende Vorschauen, fundierte Tests und interessante Reportagen freizuräumen – diesmal etwa für eine extra umfangreiche Serienhistorie zur *Star Fox*-Reihe.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

SUPER MARIO MAKER (Vorschau)

Seite 16

Toller Spielplatz für *Mario*-Fans – wir haben's ausprobiert und sind begeistert!

E3-SPECIAL (Vorschau)

Seite 14

Wir berichten über alle Highlights der E3 2015 auf über 30 Seiten!

YOSHI'S WOOLLY WORLD (Test)

Seite 52

Wir stellen Yoshis neues, zuckersüßes Abenteuer für Wii U auf den Prüfstand.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Artikel, den jeder machen wollte:**
  Jeder im N-ZONE-Team hatte die Gelegenheit, *Super Mario Maker* endlich selbst auszuprobieren. Der Mix aus Jump & Run und Level-Baukasten hat so viel Spaß gemacht, dass dann anschließend auch jeder nur zu gerne die Vorschau dazu übernehmen wollte!
- **Enttäuschung des Monats:**
  Als eingefleischter Nintendo-Fan war es wirklich schwer, nicht vom Mangel an großen Neuankündigungen für Wii U und 3DS auf der E3 enttäuscht zu sein. Zwar hat Nintendo ein paar frische Games vorgestellt, doch dabei handelt es sich durchgehend um Spin-offs oder kleinere Spiele. Es hat einfach der eine große Hammer gefehlt.
- **Zahl des Monats:**
  0. So viele beziehungsweise wenige neue Spiele (VC-Titel zählen folglich nicht) veröffentlicht Nintendo im Juli für Wii U und 3DS. Also das mit dem Sommerloch kann man aber auch wirklich übertreiben!

DAS TEAM

HEFTINHALT 08/2015

LUKAS
Die E3 ist vorbei und wir haben Nintendos Gebären vor Ort ganz genau beobachtet. Wie hat sich der Mario-Konzern geschlagen?

VORSCHAU | NINTENDO AUF DER E3 2015

START
Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU
Most Wanted & Charts 12
Nintendo auf der E3 2015:
Wii U im Abseits? 14

Wii U
Animal Crossing: Amiibo Festival 26
Devil's Third 40
Fast Racing Neo (eShop) 42
Forma.8 (eShop) 45
Freedom Planet (eShop) 44
Genei Ibun Roku #FE 40
Mario Tennis: Ultra Smash 24
Mario & Sonic bei den
Olympischen Spielen: Rio 2016 39
Mutant Mudds: Super Challenge (eShop) 44
Project Zero: Maiden of Black Water 41
Rive (eShop) 45
Runbow (eShop) 45
Star Fox Zero 20
Super Mario Maker 16

3DS
Animal Crossing: Happy Home Designer 41
Bravely Second: End Layer 41
Chibi-Robo! Zip Lash 35
Fire Emblem Fates 38
Hyrule Warriors Legends 37
Mario & Luigi: Paper Jam Bros. 30
Mario & Sonic bei den
Olympischen Spielen: Rio 2016 39
Metroid Prime: Federation Force 32
Mutant Mudds: Super Challenge (eShop) 44
Pokémon Super Mystery Dungeon 39
Steamworld Heist (eShop) 43
Sonic Boom: Feuer und Eis 36
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes 28
Yo-kai Watch 34

TEST
Das Team 47
Meinungsmache 48
Nachspiel: Super Smash Bros. DLC 60
Release-Termine 50
So testen wir 46
Top-Spiele 62

Wii U
Cube Life: Island Survival (eShop) 75
Don't Starve: Giant Edition (eShop) 74
Dr. Kawashimas Gehirnjogging (VC) 75
Earthbound Beginnings (VC) 70
Kirby 64: The Crystal Shards (VC) 71
Lego Jurassic World 56
Yoshi's Woolly World 52

3DS
Comic Workshop 2 (eShop) 73
Dr. Mario: Miracle Cure (eShop) 71
Lego Jurassic World 57
Lord of Magna: Maiden Heaven (eShop) 72
Samurai Warriors Chronicles 3 58
Xeodrifter (eShop) 73

ONLINE
Nintendo eShop 70

REPORTAGE & SPECIAL
Die Geschichte von Star Fox 82

RETRO
Holy Magic Century 76
Mick & Mack as the Global Gladiators 78
N-ZONE-Zeitreise 80

COMMUNITY
Interaktiv 88
Leserbriefe 92

FINALE
Heftvorschau 98
Impressum 98
Kolumne 96

52

TEST | YOSHI'S WOOLLY WORLD

VIKTOR

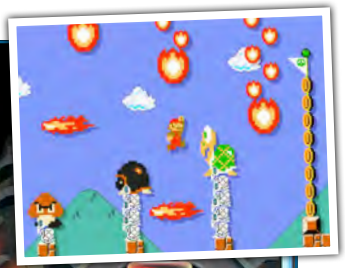
Nach unserer Vorschau vor zwei Ausgaben unterziehen wir Yoshis Woll-Abenteuer dem großen Test. Wie gut ist der putzige Hüpfspaß geworden?

20

VORSCHAU | STAR FOX ZERO

MARCO

Es gab wenig neues auf der E3, aber wenigstens wurde das neue *Star Fox* für Wii U endlich vollständig enthüllt. Und wir konnten es bereits ausprobieren!



16

VORSCHAU | SUPER MARIO MAKER

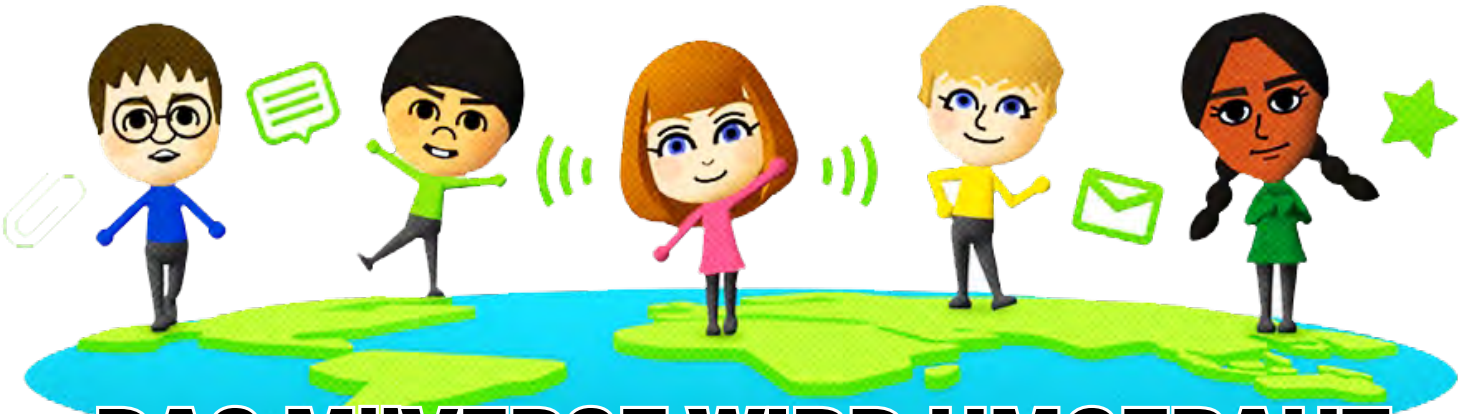
BEN

Kaum etwas macht mehr Spaß, als in Spielen selbst kreativ zu werden – und *Super Mario Maker* zelebriert diesen Ansatz. Unsere Erfahrungen gibt's ab Seite 16!

Alle Titel dieser Ausgabe

Animal Crossing: Amiibo Festival, Vorschau 26
Animal Crossing: Happy Home Designer, Vorschau.. 41
Bravely Second: End Layer, Vorschau 41
Chibi-Robo! Zip Lash, Vorschau 35
Comic Workshop 2, Online 73
Cube Life: Island Survivor, Online..... 75
Devils Third, Vorschau..... 40
Disney Magical World 2, Magazin 11
Don't Starve: Giant Edition, Online..... 74
Dragon Ball Z: Extreme Butoden , Magazin 09
Dr. Kawashimas Gehirnjogging, Online..... 75
Dr. Mario: MIracle Cure, Online..... 71
Earthbound Beginnings, Online 70
Fast Racing Neo, Vorschau..... 42
Fire Emblem Fates, Vorschau 38
Forma.8, Vorschau 45
Freedom Planet, Vorschau 44
Genei Ibun Roku #FE, Vorschau..... 40
Harvest Moon: Seeds of Memories, Magazin..... 11
Holy Magic Century, Retro..... 76
Hyrule Warriors Legends, Vorschau 37
Kirby 64: The Crystal Shards, Online..... 71
Lego Jurassic World, Test 56
Little Battlers Experience, Magazin..... 10
Lord of Magna: Maiden Heaven, Online 72
Lylat Wars, Reportage 82
Mario Tennis: Ultra Smash, Vorschau..... 24
Mario & Luigi: Paper Jam Bros., Vorschau..... 30
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016 , Vorschau..... 39
Metroid Prime: Federation Force, Vorschau 32
Mick & Mack as the Global Gladiators, Retro..... 78
Mutant Mudds: Super Challenge, Vorschau 44
Pokémon Super Mystery Dungeon, Vorschau..... 39
Project Zero: Maiden of Black Water Vorschau..... 41
Rare Replay, Magazin..... 07
Rive, Vorschau..... 45
Runbow, Vorschau 45
Samurai Warriors Chronicles 3, Test..... 58
Skylanders Superchargers, Magazin..... 08
Splatoon, Magazin..... 06
Star Fox, Special 82
Star Fox 64 3D, Special 82
Star Fox Adventures, Special 82
Star Fox Assault, Special 82
Star Fox Command, Special..... 82
Star Fox Zero, Vorschau..... 20
Steamworld Heist, Vorschau..... 43
Sonic Boom:Feuer und Eis, Vorschau..... 36
Super Mario Maker, Vorschau..... 16
Super Smash Bros. für Nintendo 3DS, Test 60
Super Smash Bros. für Wii U, Test..... 60
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes, Vorschau 28
Xeodrifter, Online 73
Yo-kai Watch, Vorschau..... 34
Yoshi's Woolly World, Test..... 52
Zblu Cops, Magazin..... 11

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.



DAS MiiVERSE WIRD UMGEBAUT

Biz Nintendos Community steht in diesem Sommer einigen Veränderungen gegenüber.

Big N ist bekannt dafür, in vielerlei Hinsicht sein eigenes Ding durchzuziehen. Dazu zählen nicht nur ihre veröffentlichten Spiele samt Konsole, auf der sie erscheinen. Auch deren Struktur unterscheidet sich sehr stark von dem, womit die Konkurrenz ins Feld zieht. Ganz besonders hervorzuheben ist hier das Miiverse, wo sich Besitzer einer Wii U seit November 2012 untereinander austauschen, selbstgezeichnete Bilder posten und sich über die neuesten Features ihrer Lieblingsspiele informieren können. Bereits mehrfach wurde das Miiverse mit kleineren Updates technisch fit gehalten – zuletzt etwa im Juni des vergangenen Jahres. Nun hat Nintendo angekündigt, dass der Community-Service im Verlauf dieses Sommers umgebaut wird. Wie diese Veränderungen aussehen sollen, hat der japanische Traditionshersteller ebenfalls schon bekannt gegeben. So etwa werdet ihr künftig über ein eigenes Screenshot-Album verfügen, in dem ihr bis zu 100 Momentaufnahmen eurer Lieblingsspiele für die Ewigkeit festhalten könnt. Diese sind allein euch vorbehalten, andere User des Miiverse können auf dieses Album nicht zugreifen. Zur weiteren kreativen Eigengestaltung trägt das Spieltagebuch bei, auf das ihr während des Spielens jederzeit zugreifen könnt. Solltet ihr in einer bestimmten Situation das Gefühl haben, den Kontext schriftlich festhalten zu müssen, lässt sich dies mithilfe des Spieltagebuchs bewerkstelligen. Einträge dieser Art sind dabei aber an einen Screenshot zu koppeln. Wer sich nach wie vor künstlerisch betätigen und seine Werke mit anderen Usern teilen will, darf dies in einem gesonderten Bereich immer noch tun. Auch reine Spieldiskussionen sind nun in einem eigenen Bereich zusammengefasst – in den Haupt-Communitys werden Beiträge mit festen Tags versehen. Das macht es für euch einfacher, andere Nutzer zu finden, die sich über dasselbe Thema austauschen möchten. Pro Tag sind für jeden User 30 gepostete Beiträge möglich.

SPLATOON KNACKT DIE MILLION

Wii U Nintendos Shooter-Revolution kann weltweit mit guten Verkaufszahlen glänzen.

Und da soll noch einer sagen, dass Marketing sich nicht lohnt! Wohl kaum ein anderes Spiel aus dem Hause Nintendo ist in diesem Jahr mit so viel Aufmerksamkeit bedacht worden wie *Splatoon*. Das ist insofern ungewöhnlich, weil es sich bei dem 3rd-Person-Shooter mit Tintenfisch-Thematik um komplettes Neuland für Nintendo handelt. Diverse Events, eine eigene Nintendo-Direct-Ausgabe, Amiibo-Support und nicht zuletzt eine äußerst aggressive Werbekampagne scheinen sich allerdings gelohnt zu haben, denn innerhalb des ersten Monats fand *Splatoon* weltweit über eine Million glückliche Käufer. Mit 476.000 Exemplaren wurde fast die Hälfte davon in den USA abgesetzt, in Japan belaufen sich die bisherigen Verkaufszahlen auf knapp 368.000. Etwas abgeschlagen hingegen ist Europa – dort kommt *Splatoon* bislang nur auf 230.000 verkaufte Exemplare. Auch für Australien gibt es bereits Zahlen, doch aufgrund der dortigen überschaubaren Bevölkerungszahl dürfte es keinen verwundern, dass sich diese lediglich auf 20.000 belaufen. Mittlerweile dürften die weltweiten Zahlen aber noch mal zugelegt haben, auch weil Hersteller Nintendo die Absicht hegt, das Spiel über den gesamten Sommer hinweg mit Updates frisch zu halten.

Vor allem auf dem N64 lief Rare (damals noch Rareware) zur absoluten Höchstform auf und lieferte einige der tendenziell besten Spiele aller Zeiten für die Konsole ab.

RARE REPLAY KOMMT FÜR XBOX ONE

Biz Spielesammlung vereint satte 30 Titel aus Rares Entwickler-Geschichte auf einer Disc.

In den Wochen vor der E3 machte das ehemals Nintendo-exklusive und nun unter Microsofts Ägide agierende Studio Rare auf sich aufmerksam, als es die Wiederbelebung einer seiner alten Marken ankündigte. Fans erhofften sich ein neues *Banjo-Kazooie*, *Battletoads*, *Jet Force Gemini* oder *Perfect Dark* – und wurden dann stattdessen mit der Spielesammlung *Rare Replay* überrascht, welche 30 ausgewählte Titel aus Rares kreativer Schaffensphase enthalten wird. Ob diese Überraschung positiv oder negativ zu werten ist, sei dahingestellt. Über ein völlig neues Spiel hätten sich die Fans unter Umständen noch mehr gefreut. Jedenfalls bekommen diese jedes Spiel für lediglich einen Euro spendiert, da die Sammlung insgesamt nur 30 Euro kosten wird. Es folgt eine unvollständige Aufzählung der in der Sammlung enthaltenen Abenteuer: *Jetpac*, *Sabre Wulf*, *Snake Rattle 'n' Roll*, *Battletoads*, *Battletoads Arcade*, *Killer Instinct Gold*, *Blast Corps*, *Banjo-Kazooie*, *Jet Force Gemini*, *Perfect Dark*, *Banjo-Tooie*, *Conker's Bad Fur Day*, *Grabbed by the Ghoulies*, *Perfect Dark Zero*, *Kameo: Elements of Power*, *Viva Piñata* und *Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts*. Zusätzlich arbeitet Rare an einer neuen IP namens *Sea of Thieves*, welche 2016 für die Xbox One erscheinen soll. Dabei wird es sich um ein Piraten-MMOG handeln.

MARIO-KONZERT IN JAPAN GEPLANT

Biz Für das Jubiläum seines Klempners packt Nintendo den Dirigentenstab aus.

Am 20. September ist die Kansai-Region dran, tags darauf die Hauptstadt.

Im kommenden September ist es so weit: Nintendos Maskottchen Mario wird 30 Jahre alt. Kein Wunder also, dass die Mutterfirma des italienischen Rohrverlegers sich nicht lumpen lässt und Mario die Ehre zuteil werden lässt, die ihm gebührt. Zu diesem Zweck wird es am 20. September in Osaka, der benachbarten Metropole von Kyoto, ein großes Symphoniekonzert geben, in dem die bekanntesten Melodien aus rund 30 Jahren *Super Mario* live aufgeführt werden. Bereits am nächsten Tag wird Nintendo dieses Spektakel auch in der rund 400 Kilometer entfernten Hauptstadt wiederholen. Das genaue Programm steht allerdings noch nicht fest. Ebenfalls steht noch die Frage im Raum, ob ein solches Konzert auch außerhalb Japans geplant ist. Da sich die zweite große Serie von Nintendo, *The Legend of Zelda*, schon öfters mit einer Konzerttour in Deutschland blicken ließ, sollte dies eigentlich nur eine Frage der Zeit sein. Solltet ihr an einem der beiden Tage zufällig im Lande des Lächelns weilen: der Vorverkauf der Konzerttickets lief zu Redaktionsschluss noch.

NEUES PROJEKT VON MONOLITH

Wii U Die japanische RPG-Schmiede sitzt schon am nächsten heißen Eisen.

Das wohl monumentalste Rollenspiel für die Wii U lässt in Europa und den USA noch auf sich warten, in Japan ist *Xenoblades Chronicles X* allerdings schon Ende April erschienen. Da sollte es keinen verwundern, dass das Designerteam hinter dem Spiel nicht lange im Urlaub verweilt, sondern sofort mit frischen Kräften das nächste Projekt angeht. Jedoch ist zu diesem Zeitpunkt noch völlig unklar, um was für ein Spiel es sich handelt. Mit einer Ankündigung ist in den folgenden Monaten bis Jahren also noch nicht zu rechnen. *Xenoblade Chronicles X* wird im Dezember bei uns in Europa erscheinen.

SKYLANDERS SUPERCHARGERS

Wii U/3DS Donkey Kong und Bowser dürfen im nächsten *Skylanders* mitmischen!

Dass Nintendos Amiibo sich seine Spielzeug-Idee von Activisions extrem beliebter *Skylanders*-Serie „ausgeliehen" hat, ist ja ziemlich offensichtlich. Umso überraschender ist es da, dass sich die beiden Toys-to-Life-Konzepte offenbar miteinander angefreundet haben! Bowser und Donkey Kong werden zwei offizielle Helden des neusten *Skylanders*-Teils: *Superchargers*. Und weil der jüngste Ableger von Activisions Toys-to-Life-Serie zum ersten Mal auch Fahrzeuge beinhalten wird, dürfen Bowser und Donkey Kong sogar jeweils ein Vehikel mitbringen. Na, interessiert? Dann habt ihr ab dem 25. September die Wahl, ob ihr euch für ein Starter-Paket inklusive Bowser und seinem Flieger oder Donkey Kong und seinem Walzen-Buggy entscheidet – das Spiel-Portal, eine zweite Figur und natürlich *Skylanders Superchargers* sind ebenfalls enthalten. Und das Beste: Bowser und Donkey Kong funktionieren auch als Amiibo – dreht einfach leicht am Figurensockel, um zwischen den beiden Funktionen zu wechseln.

„DIE TABLETS SIND SCHULD"

Biz Nintendo gibt dem Tablet-Markt die Schuld für den Wii-U-Misserfolg, übt jedoch gleichzeitig auch leise Selbstkritik.

Keine Frage, die Wii U ist eine tolle Konsole mit jeder Menge hervorragender Spiele und das Gamepad ist in vielen Spiele-Situationen eine echte Bereicherung. Der Verkaufserfolg ist jedoch nach wie vor mau und Nintendos Shigeru Miyamoto hat dafür auch einen Schuldigen ausgemacht, nämlich den Tablet-Markt. Dieser blühte demnach genau zu dem Zeitpunkt gehörig auf, als der Mario-Konzern gerade mitten in der Entwicklung der damals unter dem Arbeitstitel Project Café bekannten Konsole steckte. Diesen Umstand hatte Nintendo natürlich nicht voraussehen können. Durch das Spielen auf iPad und Co. waren die potenziellen Kunden das Tablet-Erlebnis schon gewohnt, der erhoffte Aha-Effekt blieb beim Launch der Wii U demzufolge aus. Reggie Fils-Aime, seines Zeichens Boss von Nintendo of America, übt sich derweil in Selbstkritik und verweist auf taktische Fehler seines Konzerns. Er macht das Fehlen einer echten Killer-App zum Release der Konsole für deren Misserfolg mitverantwortlich. Die Wii hatte zum Start sowohl *Wii Sports* als auch *The Legend of Zelda: Twilight Princess* im Portfolio – das eine zeigte perfekt, wie die Bewegungssteuerung der Konsole das Spielgefühl bereichern konnte, das andere machte gleichzeitig auch die Vollblutspieler unter den Fans des Unternehmens glücklich. Bei der Wii U habe man erst im Mai 2014 mit *Mario Kart 8* den ersten richtigen Must-have-Titel abgeliefert – und damit deutlich zu spät. Es bleibt zu hoffen, dass Nintendo diesen Fehler mit der kommenden NX-Konsole nicht wiederholt.

Dem Touchscreen-Controller als Alleinstellungsmerkmal der Wii U wurde angeblich durch den boomenden Tablet-Markt der Boden unter den Füßen weggezogen.

KEHRT DIE AFFENBANDE ZURÜCK?

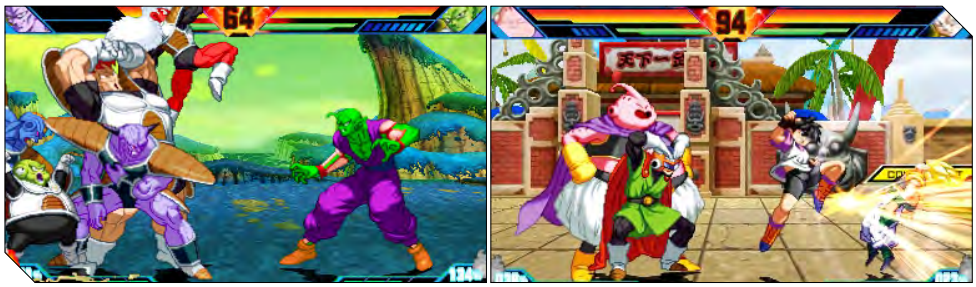
Wii U/3DS Der legendäre Komponist David Wise werkelt derzeit angeblich an einem Nintendo-Titel.

Vor der E3 machten Gerüchte die Runde, dass die Retro Studios derzeit an einem neuen *Donkey Kong*-Spiel arbeiten, also etwa einem neuen *Donkey Kong 3D*, einem Nachfolger zu *Tropical Freeze* oder *Diddy Kong Racing 2*. Diese Gerüchte erhalten nun neuen Zündstoff, denn angeblich arbeitet Komponist David Wise derzeit am Soundtrack zu einem noch nicht angekündigten Nintendo-Spiel. Wer den guten Mann nicht kennt: Er war unter anderem für die Ohrwürmer der *Donkey Kong Country*-Trilogie verantwortlich und verlieh zuletzt dem Wii-U-Hüpfer *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* seine ganz eigene musikalische Note. Wise selbst hat sich zu den Gerüchten bis zu Redaktionsschluss noch nicht zu Wort gemeldet, jedoch klingt diese Neuigkeit durchaus realistisch. Auf dem Twitter-Account der Retro Studios wurde vor einigen Wochen nämlich ein eindeutig zweideutiger Tweet veröffentlicht, der durch ein Zitat aus der *Donkey Kong*-Reihe das Gerüchte-Feuer ordentlich zum Lodern gebracht hat.

DRAGON BALL Z KOMMT NACH EUROPA

3DS Schon ab Mitte Oktober geben sich die *Dragon Ball Z*-Helden in *Extreme Butoden* aufs Maul.

Kaum eine Manga- beziehungsweise Anime-Serie ist so langlebig wie *Dragon Ball* – bereits 1984 erschien das erste Manga-Heft in Japan – und verfügt trotzdem nach wie vor über eine dermaßen treue Fangemeinde. Diese darf sich nun über ein neues Spiel rund um die Reihe freuen, welches bereits am 16. Oktober bei uns in Europa erscheint. Bei *Dragon Ball Z: Extreme Butoden* handelt es sich wie so oft bei *Dragon Ball*-Versoftungen um ein Beat 'em Up. Aus über 20 verschiedenen aus der Serie bekannten Figuren und mehr als 100 Unterstützungs-Kämpfern, die uns in den Duellen mit besonderen Fähigkeiten zur Seite stehen, können wir in *Extreme Butoden* Teams zusammenstellen und dann in brachialen 2D-Schlachten gegeneinander antreten lassen. Entwickelt wird das Spektakel übrigens von Arc System Works, die sich unter anderem bereits mit anderen *Dragon Ball*-Titeln sowie der *Guilty Gear*-Reihe einen guten Namen erarbeitet haben.



F-ZERO TRIFFT BURNOUT

Wii U Fast hätten Rennspiel-Fans sich über *F-Zero* für Wii U freuen können.

Eine der von Nintendo-Fans am meisten herbeigesehnten, aber schon seit vielen Jahren nicht mehr gesehenen Marken ist *F-Zero*. Die futuristische Hochgeschwindigkeits-Rennspielserie macht seit seligen Gamecube-Zeiten nur noch durch die Auftritte des Protagonisten Captain Falcon in den *Super Smash Bros.*-Spielen von sich reden. Der letzte Heimkonsolen-Ableger *F-Zero GX* von 2003 wurde damals übrigens nicht von Nintendo selbst, sondern von Sega entwickelt. Nun kam heraus, dass wir uns beinahe über einen Ableger der Reihe für Wii U hätten freuen können, ebenfalls mit Drittparteien-Unterstützung. Nintendo trat 2011 an Criterion heran, das Studio hinter den *Burnout*-Spielen, und fragte sie, ob sie an der Entwicklung eines neuen *F-Zero* interessiert wären. Dieses hätte zum Launch der Konsole erscheinen sollen, gab Criterion-Boss Alex Ward bekannt. Trotz generellen Interesses des Studios kam es jedoch zu keinem Deal, da Criterion zu diesem Zeitpunkt voll und ganz mit der Entwicklung von *Need for Speed: Most Wanted* beschäftigt war und nicht über genügend Personalressourcen für ein weiteres Projekt verfügte. So kam es also nicht zu dem Projekt, und statt das Spiel intern zu entwickeln oder es an ein anderes Studio weiterzugeben, wurde es auf Eis gelegt. Aber immerhin zeigt diese Anekdote: Nintendo hat *F-Zero* nicht vergessen!

LITTLE BATTLERS EXPERIENCE

3DS Mit den kleinen Kampfmaschinen will *Little Battlers* ganz nach oben kommen.

Im Zuge der doch recht dürftig ausgefallenen E3 hat man so manche Meldung, die vor der Messe in Los Angeles verkündet wurde, vielleicht ein wenig aus den Augen verloren. Dazu zählt wohl auch *Little Battlers Experience*, das im Messe-Vorfeld für den Westen angekündigt worden ist. Nach neuesten Erkenntnissen wird der Titel am 21. August in den USA veröffentlicht werden. Für Europa war zunächst ein Zeitfenster im November angepeilt, doch nun kam heraus, dass dieser Termin nach vorne gezogen wurde. *Little Battlers Experience* wird nun also bereits am 4. September 2015 erscheinen – deutlich näher dran am amerikanischen Release-Tag als zunächst geplant. In dem auf einer Anime-Serie basierenden Spiel bastelt ihr euch euren eigenen Kampfroboter aus verschiedenen Einzelteilen zusammen und stürzt euch anschließend in rasante Mehrspielergefechte. An einer Schlacht nehmen insgesamt zwölf Spieler teil, aufgeteilt in zwei Mannschaften. Auf einen Online-Multiplayer haben die Macher jedoch verzichtet. Ihr müsst euch also mehrere Spieler vor Ort suchen, um das Maxium aus *LBX* herausholen zu können.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

DAS GROSSE YOSHI-SPECIAL

761: *Yoshi's Woolly World* bekam schon vor dem Release des Spiels einen Auftritt als Stage in *Super Smash Bros. für Wii U* spendiert. Erst ein knappes halbes Jahr später landete das Spiel selbst im Handel.

762: Aus einem 1993 erstellten betriebsinternen Charakter-Guide zu diversen Nintendo-Figuren geht hervor, dass unser Lieblingsreittier Yoshi der Gattung T. Yoshisaur Munchakoopas angehört.

763: Das Spiel *Croc* für die Playstation war in einer frühen Entwicklungsphase als 3D-Abenteuer mit Yoshi als Protagonist geplant. Nintendo lehnte ein entsprechendes Angebot der Entwickler aber ab und diese wandten sich mit neuem Helden an Sony.

764: Der bei uns nie erschienene Zapper-Titel *Yoshi's Safari* für das SNES stellt das erste Spiel dar, in welchem die Pilzkönigreich-Prinzessin mit ihrem heute bekannten Namen Peach gerufen und nicht als Prinzessin oder Prinzessin Toadstool bezeichnet wurde.

764: Yoshi sollte eigentlich schon in *Super Mario Galaxy* sein galaktisches Debüt feiern, nicht erst im direkten Nachfolger. Es waren sogar einige Levelabschnitte extra für unseren Wonnedino fertig entwickelt worden. Jedoch entschied man sich letzten Endes gegen den Auftritt des Dinos. Die Begründung: Man wolle die Spieler nicht durch zu viele Features überfordern, da die Gravitationsspielereien schon herausfordernd genug seien.

766: Wenn man dem offiziellen *Yoshi's Island*-Comic Glauben schenken will, welcher 1995 vom Club Nintendo veröffentlicht wurde, heißt der rote Yoshi Netty. So wird dieser nämlich vom grünen Yoshi gerufen. In den *Yoshi*-Spielen selbst wird dieser Name jedoch zu keinem Zeitpunkt benutzt.

767: Der kostenlose DLC zu *Sonic: Lost World* für die Wii U, *Yoshi's Island Zone*, müsste eigentlich eher *Yoshi's Story Zone* heißen. Der Grafikstil des Levels und die Gegner zeigen sich nämlich mehr als nur inspiriert vom N64-Abenteuer des Knuddel-Dinos: Der Stil, die Feinde und noch viele weitere ELemente des DLC sind nämlich im Grunde eins zu eins aus dem Hüpfspiel entnommen.

768: Yoshi wird seit dem N64-Abenteuer *Yoshi's Story* von Kazumi Totaka synchronisiert. Langjährigen Nintendo-Fans dürfte dieser Name ein Begriff sein, der gute Mann ist nämlich für den in zahlreichen Nintendo-Spielen versteckten Jingle namens „Totaka's Song" verantwortlich. Doch das Nintendo-Urgestein leiht nicht nur Yoshi die Stimme: Zusätzlich steckt er hinter dem ulkigen Gebrabbel von Birdo, Shy Guy und Professor I. Gidd.

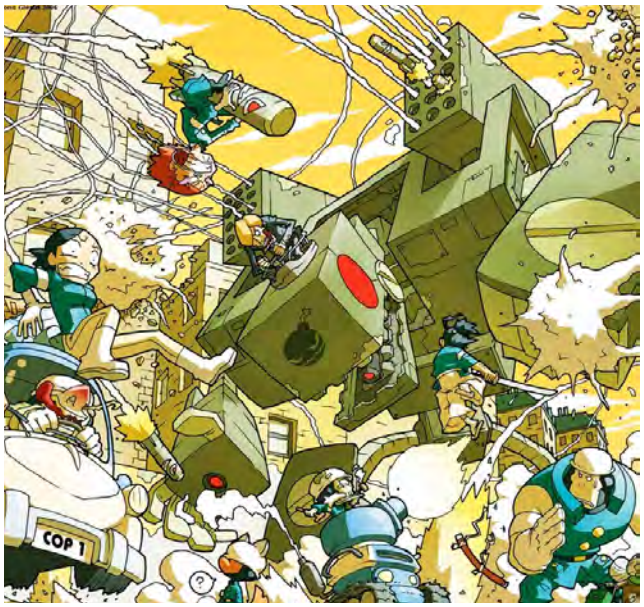
769: Der *Yoshi's Island*-Bossgegner Xilebo sieht mit seiner engen, blau-weiß gestreiften Hose und dem großzügigen Bauchumfang dem aus den *Asterix*-Comics bekannten Gallier Obelix nicht nur ähnlich: Lest doch einmal seinen Namen von hinten nach vorne …

770: Frühe Konzeptbilder zu *Yoshi's Woolly World*, die vor annähernd zwei Jahren veröffentlicht wurden, zeigen, dass Yoshi und die anderen Charaktere zuerst gar nicht vollkommen aus Wolle hätten bestehen sollen. Stattdessen waren nur Umrisse aus Garn geplant, also derselbe Stil wie er im geistigen Wii-Vorgänger *Kirby und das magische Garn* genutzt worden war.

DISNEY MAGICAL WORLD 2

3DS Bald zieht es uns wieder in die Welt von Maus, Ente und Co.!

Nein, ein Meisterwerk war *Disney Magical World* nicht. Das Simulations-Abenteuer für den Nintendo 3DS fiel ziemlich simpel aus, war technisch nicht wirklich auf der Höhe der Zeit und orientierte sich in einigen Punkten zu eindeutig an der qualitativ besseren *Animal Crossing*-Reihe. Trotzdem vergaben wir in unserem Test in der Ausgabe 11/2014 respektable 70 Wertungspunkte, denn der Titel machte viele seiner Schwächen durch die perfekt eingefangene Disney-Atmosphäre samt Auftritten der gesammelten virtuellen Prominenz rund um Micky Maus und Donald Duck wieder wett. Gelegenheitsspieler auf der ganzen Welt verfielen dem Charme des Spiels, und so verwundert es kaum, dass nun eine offizielle Fortsetzung angekündigt wurde, die in Japan auf den Namen *Disney Magic Castle 2: My Happy Life* hören wird. Eine Ankündigung für Europa steht noch aus, das ist aber wohl nur eine Frage der Zeit. Die vollständige Enthüllung des neuen Abenteuers folgte leider erst kurz nach unserem Redaktionsschluss, doch mit Blick auf den ersten Teil lässt sich wohl schon recht gut erahnen, was uns erwarten wird: Eine von fröhlichen Disney-Figuren bewohnte Stadt, in der wir den Einwohnern bei ihren Problemchen zur Seite stehen, Gebäude, die wir ausbauen und betreiben dürfen, jede Menge Accessoires zum Sammeln und spezielle Action-Levels, in denen wir gegen Knuddel-Geister und andere putzig designte Kreaturen antreten. Sobald es handfeste Informationen zum kunterbunten Disney-Simulationsspaß zu vermelden gibt, erfahrt ihr es natürlich in der N-ZONE!



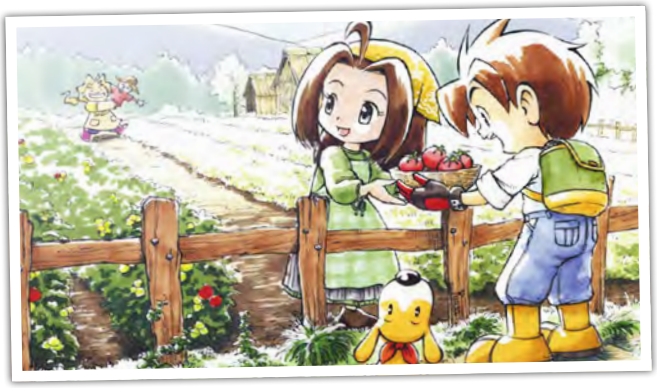
VERSCHOLLENES Wii-SPIEL AUFGETAUCHT

Wii Totgeglaubte tauchen immer wieder auf.

Sagt euch der Name *Zblu Cops* etwas? Falls dem so ist, seid ihr offenbar in der französischen Comic-Szene bewandert, denn eine gleichnamige Reihe erfreut sich dort reger Beliebtheit. Nun kam heraus, dass 2010 ein gleichnamiges Spiel für die Wii geplant war. Die Entwicklung dafür begann bereits 2008 und es wurde auch fast fertiggestellt. Kurz vor Schluss zog der Publisher jedoch den Stecker und das Spiel wurde verworfen. Allerdings existiert von *Zblu Cops* bis heute handfestes Gameplay-Material, in dem schon leichte Tendenzen zu erkennen waren, in welche Richtung der Titel gehen sollte. Vor allem die Einflüsse der *Lego*-Titel sind ganz klar zu erkennen. Ob *Zblu Cops* noch erscheinen wird? Das ist eher unwahrscheinlich.

HARVEST MOON SEEDS OF MEMORIES

Wii U Der neueste Teil will das Übel an der Wurzel packen – und dorthin zurückkehren.



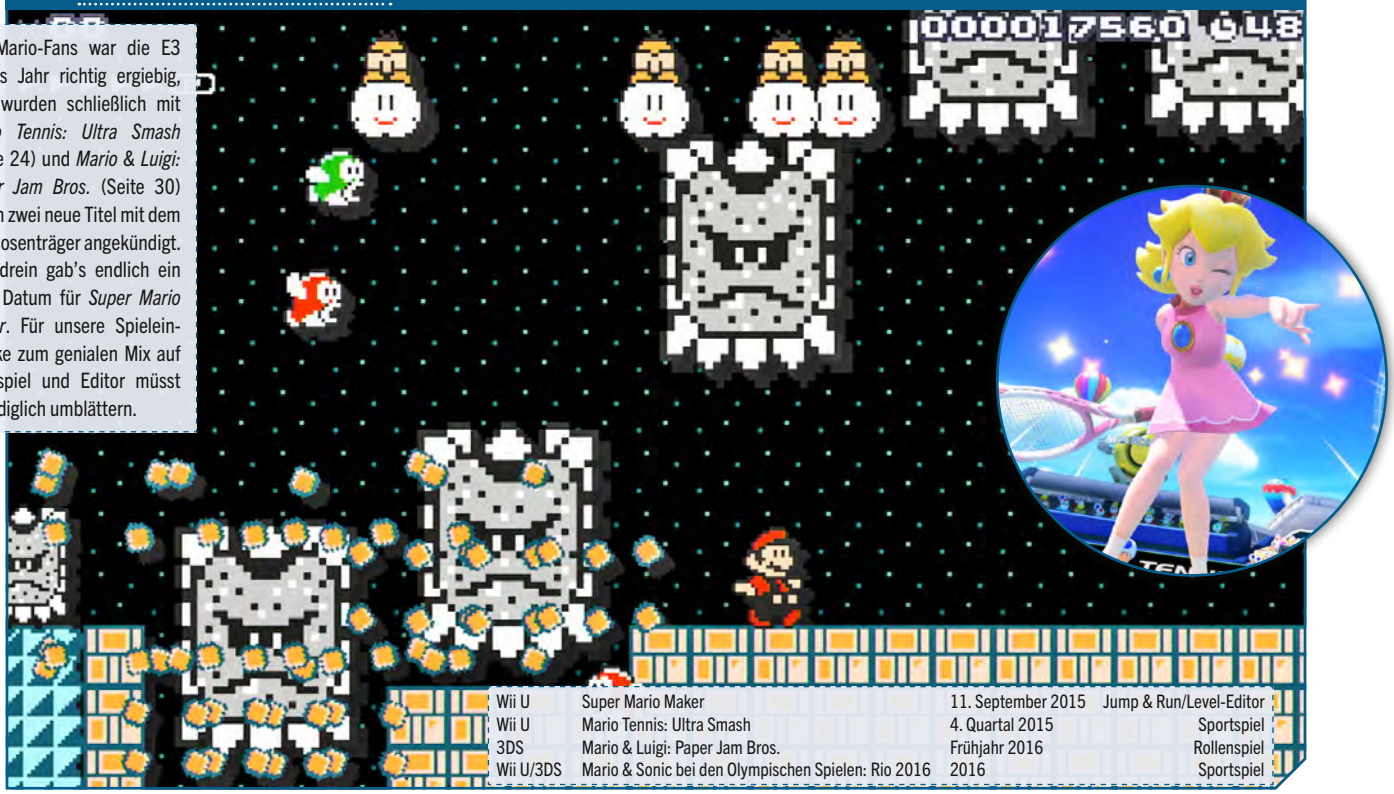
In den vergangenen Jahren stand es um die lieb gewonnene Farmer-Simulation *Harvest Moon* nicht gerade gut. Sowohl *Harvest Moon 3D: A New Beginning* als auch *Harvest Moon: Das verlorene Tal* konnten sich aufgrund mangelnder Qualität nicht am Markt durchsetzen – ganz im Gegensatz zum deutlich gehaltvolleren *Rune Factory 4*. Natsume hat nun angekündigt, dass sie mit dem aktuell in Entwicklung befindlichen *Harvest Moon: Seeds of Memories* gleich mehrere Schritte zurück machen wollen. Und dies ist positiv zu verstehen, sind es doch gerade die älteren Teile der Serie, die am meisten zu überzeugen wussten. Komplettes Neuland hingegen betritt Natsume bei den Plattformen, auf denen das Spiel erscheinen soll. Neben Wii U sind auch Versionen für PC sowie Android- und andere Smartphones geplant. Erste Spielinfos gibt es auch schon. *Seeds of Memories* wird neben einer Stadt zum Erkunden wieder viele unterschiedliche Charaktere beinhalten, die ihr mit Geschenken umwerben dürft. Auch eure Ausrüstung dürft ihr erneut in mehreren Stufen upgraden. Ein genaues Datum, an dem das neue *Harvest Moon* erscheinen soll, wurde von Natsume allerdings noch nicht bekannt gegeben.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2015/2016

Für Mario-Fans war die E3 dieses Jahr richtig ergiebig, dort wurden schließlich mit *Mario Tennis: Ultra Smash* (Seite 24) und *Mario & Luigi: Paper Jam Bros.* (Seite 30) gleich zwei neue Titel mit dem Latzhosenträger angekündigt. Obendrein gab's endlich ein fixes Datum für *Super Mario Maker*. Für unsere Spieleindrücke zum genialen Mix auf Hüpfspiel und Editor müsst ihr lediglich umblättern.



Wii U	Super Mario Maker	11. September 2015	Jump & Run/Level-Editor
Wii U	Mario Tennis: Ultra Smash	4. Quartal 2015	Sportspiel
3DS	Mario & Luigi: Paper Jam Bros.	Frühjahr 2016	Rollenspiel
Wii U/3DS	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016	2016	Sportspiel

2 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-(Adventure) **Termin:** 2015/2016

Neuigkeiten zu *Zelda* für Wii U gab es auf der E3 zwar nicht, dafür aber zwei neue Spiele mit dem Zipfelmützenträger für 3DS.

3DS	The Legend of Zelda: Triforce Heroes	4. Quartal 2015	Action-Adventure
3DS	Hyrule Warriors Legends	1. Quartal 2016	Action
Wii U	The Legend of Zelda	2016	Action-Adventure

3 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Dezember 2015

Mit unserer Vermutung auf einen November-Release lagen wir letzte Ausgabe gar nicht mal so stark daneben. Im Dezember kann die Erkundungstour durch die gigantische Welt von *Xenoblade Chronicles X* endlich starten!

4 STAR FOX ZERO (Wii U)

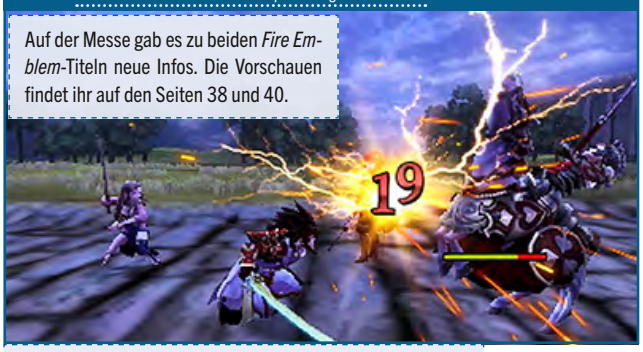
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 4. Quartal 2015

Nach einem Jahr Funkstille gab es endlich richtig viel zum neuen *Star Fox* für Wii U. Wir haben es gespielt und verraten euch in unserer Vorschau ab Seite 20, ob wir Spaß hatten.

5 FIRE EMBLEM (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel/Strategie **Termin:** 2016

Auf der Messe gab es zu beiden *Fire Emblem*-Titeln neue Infos. Die Vorschauen findet ihr auf den Seiten 38 und 40.



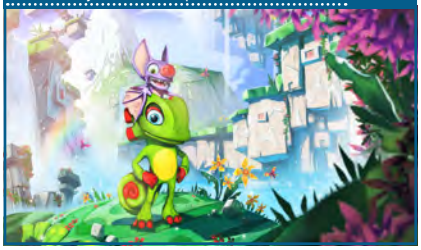
3DS	Fire Emblem Fates	2016	Strategie
Wii U	Genei Ibun Roku #FE (Arbeitstitel)	2016	Rollenspiel

6 YO-KAI WATCH (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016

7 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

Hersteller: Playtonic **Genre:** Jump & Run **Termin:** Oktober 2016

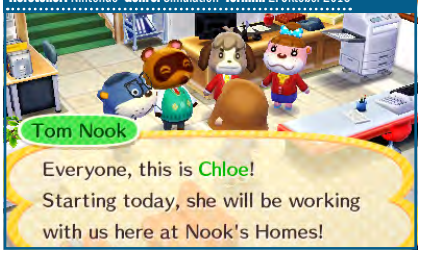


8 SKYLANDERS SUPERCH. (Wii U/3DS)

Hersteller: Activision **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 25. September 2015

9 AC: HAPPY HOME DESIGNER (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Simulation **Termin:** 2. Oktober 2015

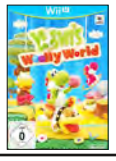


10 MP: FEDERATION FORCE (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2016

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U) SATURN



1 YOSHI'S WOLLY WORLD
Entwickler: Good-Feel
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/15
Spielspaß: 83%
Yoshis knuffiges Wolle-Abenteuer hüpft direkt auf die Spitzenposition der Verkaufscharts!

2	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
3	LEGO JURASSIC WORLD	Entwickler: Traveler's Tales Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 08/15 Spielspaß: XX%
4	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
5	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
6	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
7	MARIO PARTY 10	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
8	KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL	Entwickler: Hal Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 83%
9	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
10	CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 SPLATOON
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/15
Spielspaß: 90%
Die bunte Tintenschlacht geht auch diesen Monat munter weiter.

2	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%
4	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
5	MARIO PARTY 10	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
6	KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL	Entwickler: Hal Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 83%
7	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
8	HYRULE WARRIORS	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
9	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
10	LEGO JURASSIC WORLD	Entwickler: Traveler's Tales Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 08/15 Spielspaß: 79%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1 TOMODACHI LIFE
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/14
Spielspaß: 85%
Tomodachi Life schnappt sich diesmal überraschend die Krone.

2	POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
3	LEGO JURASSIC WORLD	Entwickler: Traveler's Tales Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 08/15 Spielspaß: 79%
4	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
5	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
6	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
7	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
8	HARVEST MOON: DAS VERLORENE TAL	Entwickler: Natsume Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 61%
9	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
10	MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 84%

TOP 10 LESER (3DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Entwickler: Grezzo/Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/15
Spielspaß: 92%
Bei den 3DS-Leserpräferenzen hat sich diesen Monat nicht viel getan.

2	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
3	POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
4	XENOBLADE CHRONICLES 3D	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 85%
5	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
6	PUZZLE & DRAGONS Z/SUPER MARIO BROS. EDITION	Entwickler: GungHo Online Ent. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/15 Spielspaß: 87%
7	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
8	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
9	FANTASY LIFE	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

NINTENDO AUF DER E3 2015
Wii U IM ABSEITS?

Wieder ist eine E3 vorüber und trotz einiger interessanter Ankündigungen hat sich Nintendo nicht unbedingt mit Ruhm bekleckert. Vor allem die Wii U wurde die meiste Zeit stiefmütterlich behandelt.

Die E3-Titel dieser Ausgabe

Super Mario Maker (Wii U) 16
Star Fox Zero (Wii U) 20
Mario Tennis: Ultra Smash (Wii U) 24
Animal Crossing:
Amiibo Festival (Wii U) 26
The Legend of Zelda:
Tri Force Heroes (3DS) 28
Mario & Luigi: Paper Jam Bros. (3DS) 30
Metroid Prime: Federation Force (3DS).. 32
Yo-kai Watch (3DS) 34
Chibi-Robo! Zip Lash (3DS) 35
Sonic Boom: Feuer und Eis (3DS) 36
Hyrule Warriors Legends (3DS)..... 37
Fire Emblem Fates (3DS)..... 38
Pokémon Super
Mystery Dungeon (3DS)..... 39
Mario & Sonic bei den Olympischen
Spielen: Rio 2016 (Wii U/3DS)..... 39
Genei Ibun Roku #FE (Wii U) 40
Devil's Third (Wii U) 40
Project Zero:
Maiden of Black Water (Wii U) 41
Animal Crossing:
Happy Home Designer (3DS) 41
Bravely Second: End Layer (3DS) 41
Fast Racing Neo (Wii U eShop) 42
Steamworld Heist (3DS eShop) 43
Freedom Planet (Wii U eShop)..... 44
Mutant Mudds:
Super Challenge (Wii U/3DS eShop) 44
Rive (Wii U eShop) 45
Runbow (Wii U eShop) 45
Forma.8 (Wii U eShop) 45

Nach der E3 ist vor der E3, und aus Perspektive eines Nintendo-Fans trifft das in diesem Jahr wortwörtlicher zu, als einem lieb sein kann: Die Menge an neuen Titeln für 3DS und vor allem Wii U, auf die wir uns nach der Messe freuen können, ist nur geringfügig größer als davor. Anstatt spannender Neuankündigungen zu großen Serien gab es nämlich fast ausschließlich Spin-offs sowie Fortsetzungen eher kleinerer Nintendo-Reihen zu sehen und zu spielen. Dabei hatten wir fest mit zumindest einer richtig großen Enthüllung à la *Metroid* oder gar *F-Zero* gerechnet, und ein neues *Animal Crossing* für Wii U sahen wir als gesetzt an. So kam es aber nicht und ein technisch maues Mehrspieler-*Metroid* mit Samus Aran als Randfigur und ein dem bisherigen Anschein nach strunzlangweiliges *Animal Crossing*-Partyspiel dürften wohl nur die wenigsten Fans des Mario-Konzerns zu Jubelschreien animieren.

Wii U im Abseits?

Dabei ist es ja nicht so, dass wir überhaupt keine hochwertigen Titel auf der E3 gesehen hätten. *Star Fox Zero* sieht trotz bisher mittelmäßiger Grafik sehr unterhaltsam aus und *Super Mario Maker* dürfte ein richtiges Spielspaß-Brett werden. Das Problem: Diese Titel waren allesamt entweder schon seit Monaten enthüllt oder für einen Auftritt auf der Messe bestätigt. Ebenso

Anlässlich von Marios 30. Geburtstag war *Super Mario Maker* natürlich Anlaufpunkt Nummer eins am Nintendo-Messestand. Aber auch *Star Fox Zero* war sehr präsent.

Das Digital Event war ähnlich charmant wie im letzten Jahr gestaltet. Spielerische Highlights und überraschende Neuankündigungen waren aber leider Mangelware.

hatten wir fest mit einer Neuankündigung der *Metroid Prime*-Macher Retro Studios gerechnet, nachdem diese im Vorfeld der Messe auf Twitter relativ eindeutig Hinweise auf eine Präsenz ihres aktuellen Projektes vor Ort angedeutet hatten. Aber auch hier: nichts. Spiele wie *Mario Tennis: Ultra Smash* oder *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016* werden sich zwar zum Weihnachtsgeschäft und auch danach gut verkaufen, reichen aber nicht aus, um der Wii U eine Initialzündung zu verleihen. Besser sah es auf dem 3DS aus, der unter anderem ein neues *Mario & Luigi*, *Fire Emblem: Fates*, *Bravely Second: End Layer* und den *Pokémon*-Konkurrenten *Yo-kai Watch* spendiert bekommt. Angesichts dieser klaren Prioritäten- und Ressourcen-Verteilung stellt sich unweigerlich die Frage: Hat Nintendo die Wii U bereits abgeschrieben?

Warten auf N(i)X

Auszuschließen ist es nicht, denn abseits von *The Legend of Zelda* sieht die ferne Spiele-Zukunft der Konsole eher düster aus. Und der Nachfolger NX rückt bereits in greifbare Nähe – 2016 will Nintendo erste Infos zum Gerät preisgeben und das nächste vollwertige *Metroid* wurde bereits für den Wii-U-Nachfolger angedeutet. Nintendo verlautbarte nämlich, dass man den nächsten Hauptteil der Reihe frühestens auf NX sehen werde. Ein weiterer, unleugbarer Trend auf der Messe ist der immer weitere Bahnen ziehende Amiibo-Wahnsinn des Mario-Konzerns. So gut wie alle größeren Spiele der nächsten Zeit unterstützen die Plastikfiguren und bei vielen anderen Spielen wie *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* würde es uns nicht wundern, wenn die Ankündigung von Amiibo-Features in absehbarer Zeit erfolgt. Erstmals geht man sogar eine Kooperation mit Activisions *Skylanders* ein!

Plastikfiguren-Bonanza

Zu den Amiibo mag man stehen, wie man will, jedenfalls spülen sie fleißig Geld in Nintendos Säckel, welches anschließend hoffentlich direkt in hochwertige, noch nicht angekündigte Spiele-Entwicklungen fließt. Denn eines darf man bei aller berechtigten Kritik an und Sorge bezüglich der Zukunft des Unternehmens nicht übersehen: Fast alles, was wir zu sehen bekamen, erscheint im Laufe der nächsten circa drei bis neun Monate. Anders als im Vorjahr wurden erst in ferner Zukunft erscheinende Projekte großteils außen vor gelassen. Somit kann es gut sein, dass wir im Rahmen von Nintendo Directs in den kommenden Wochen und Monaten doch noch durch die eine oder andere Knüller-Ankündigung vom Hocker gerissen werden. Und bei aller Enttäuschung über nicht erfolgte Messe-Enthüllungen zeigt ein Blick auf unser Inhaltsverzeichnis links, dass trotz allem in den nächsten Monaten auf Wii U und 3DS für so ziemlich jeden Spieler-Geschmack etwas dabei sein wird. Sogar ältere Semester werden mit etwas düstereren Spielen wie *Project Zero* oder *Devil's Third* gut bedient. Um noch einmal zur Messe selbst zurückzukommen: An der gelungenen Präsentation an sich gab es wie im letzten Jahr nichts auszusetzen, das Digital Event und der Messe-Stand sprühten nur so vor Charme.

Die volle Ladung Infos

Was auch immer die Zukunft bringen mag und obwohl wir natürlich gerne die eine oder andere Spiele-Bombe mehr in unser Heft gepackt hätten: Auf den folgenden Seiten steht alles, was es über Nintendos E3 2015 zu wissen gibt – fast alles: *Xenoblade Chronicles X* haben wir angesichts unserer umfangreichen Berichterstattung in den letzten Monaten bewusst weggelassen und ein paar Indie-Titel fielen der Platz-Schere zum Opfer. Viel Spaß beim Lesen! **Euer N-ZONE-Team**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ich habe mir Großes erwartet und wurde leider enttäuscht."

War die E3 aus Sicht von Nintendo-Fans eine Katastrophe? Jein. Zwar gab es einige gute Titel zu bestaunen, allerdings ist „gut" angesichts Nintendos aktuell prekärer Situation einfach nicht genug. Wo ist ein vollwertiges *Metroid*, wo ein richtiges *Animal Crossing* für Wii U, wo ein neues *F-Zero*, wo ein kleiner Trailer zu *The Legend of Zelda* zum Aufrechterhalten der Vorfreude? Nintendo hatte die Chance, das Blatt zu wenden, hat sie aber leider gehörig in den Sand gesetzt.

Mein Messe-Highlight:
Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Mein Messe-Flop:
Metroid Prime: Federation Force

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Nintendo hatte keine großen Spiele zu bieten – nur große Namen."

Metroid, *Zelda*, *Animal Crossing* – Spin-off, Spin-off, Spin-off. Damit ist eigentlich bereits alles zu Nintendos schwacher Show in diesem Jahr gesagt, aber leider niemandem geholfen. Natürlich ist es für Big N schwierig, die aktuellen Third-Party-Brocken auf PS4 und Xbox One quasi im Alleingang zu kontern. Aber so eine schlappe Gegenwehr? Und dann war das *Star Fox*-Video im Digital Event auch noch unnötig zam – autsch, autsch …

Mein Messe-Highlight:
Super Mario Maker
Mein Messe-Flop:
Metroid Prime: Federation Force

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Gleich zweimal flog Nintendo ganz gehörig auf die Nase."

Gemeint sind damit, wenig überraschend, *Animal Crossing: Amiibo Festival* und *Metroid Prime: Federation Force*. Warum man Letzteres unbedingt als neues *Metroid*-Spiel betiteln musste, wissen wohl nur medienfremde Marketing-Futzies. Auch beim neuen *Animal Crossing* wäre so viel mehr drin gewesen als ein simples Brettspiel. *Star Fox Zero* hingegen, technisch zwar kein Überflieger, könnte sich als echter Geheimtipp entpuppen.

Mein Messe-Highlight:
Star Fox Zero
Mein Messe-Flop:
Animal Crossing: Amiibo Festival

MEINUNG
Viktor Eippert

„Nintendo hatte gute Games am Start – nur leider kaum neue."

Mit *Xenoblade Chronicles X*, *Genei Ibun Roku #FE* (ehemals *Shim Megami Tensei x Fire Emblem*), *Yo-kai Watch*, *Star Fox Zero*, *Fire Emblem Fates* und allem voran *Super Mario Maker* gab es durchaus zahlreiche Nintendo-Games auf der E3, auf die ich mich sehr freue. Doch was fällt auf? Allesamt waren bereits schon länger bekannt. Wo sind die Blockbuster-Neuankündigungen? Zumindest war die Nintendo World Championship vor Messebeginn richtig cool.

Mein Messe-Highlight:
Super Mario Maker
Mein Messe-Flop:
Animal Crossing: Amiibo Festival

SUPER MARIO MAKER

Jump & Run/Level-Editor Angefangen hat unser geliebter Mario einst als Zimmermann. Diese Karriere greift er jetzt wieder auf!

Ein famoser Level-Editor für Jump&Run-Spiele – mehr scheint der *Super Mario Maker* auf dem Papier nicht zu sein. Von wegen! Ihr werft das Teil in die Wii U, werft euch selbst vor die Konsole auf die Couch und … tja… werft damit auch einen Großteil eurer verfügbaren Freizeit weg. Nein, das trifft es eigentlich nicht so ganz. Ihr tauscht eure Freizeit vielmehr – und zwar gegen unendlich viele Tage hochkreativen Spielspaß! Nicht einmal wir können nach etlichen Stunden gemeinschaftlichen Zockens sagen, was uns mehr Freude bereitet hat: das Basteln unserer eigenen Welten oder das Daddeln fremder Levels!

Mach den Mario!

Das Herzstück des *Super Mario Makers* ist der angesprochene Level-Editor. Nach zwei, drei Klicks durch die erfreulich kompakt gehaltenen Spielmenüs sind wir auch schon mittendrin in der Bastelstube und dürfen unsere eigenen Klempner-Hüpfspielwelten kreieren. Vorgegeben sind dabei nur ein Startpunkt, die Zielflagge, Mario als kombinierter Objekt-Cursor und Spielfigur sowie eine gerasterte, leere Fläche. Ebendiese Fläche dürfen wir nun mit unzähligen Objekt-Stempeln füllen. Das können verschiedene Arten von Level-Böden sein, Power-Ups, ?-Blöcke, alle nur vorstellbaren Gegner aus dem *Mario*-Universum, Schwebeplattformen, Kletterranken, Bonusräume, Röhren, Yoshis, Förderbänder und noch unendlich viel mehr. Wenn ihr wollt, könnt ihr riesige Kugelwilli-Kanonen bauen, die Trampoline abfeuern, welche Mario zu einem Sprung über einen

Sämtliche Objekte und Gegner im Spiel sind bereits fertig programmiert und verhalten sich exakt so, wie ihr es von ihnen gewohnt seid.

KI, Spielphysik, Handling – alles ist absolut perfekt geworden! Ihr könntet so sämtliche Levels aus *Super Mario World* nachbauen. Wetten, dass es auch einer macht?

50-fach aufeinandergestapelten Gumba-Turm verhelfen! Erledigt wird das alles mit vier, fünf Buttoneingaben aus dem Handgelenk heraus. Ein derart selbsterklärendes, spielerisch beherrschbares Editor-Interface auf die Beine zu stellen, ist eine absolute Meisterleistung – dazu kann man Nintendo nur gratulieren. Wir haben in unserer Test-Demo nach Ecken, Kanten, Stolpersteinen geguckt – und nichts gefunden. Im Gegenteil: Nintendo schafft es sogar irgendwie, selbst in einen Leveleditor noch bergeweise Charme reinzupacken!

Selbstverständlich ist auch Yoshi mit dabei! Marios treuer Reitdinosaurier darf seine bekannten Fähigkeiten einsetzen.

Schwing die Arme auf und ab!

Das Nostalgie-Spielflair beginnt mit Funktions-Icons, die aus dem guten, alten SNES-*Mario Paint* recycelt wurden, und endet nach langer, laaaanger Strecke mit der Tatsache, dass jedes platzierte Objekt auf der Editor-Karte einen Ton der bekannten *Mario*-Hintergrundmusik abspielt – selbstverständlich passend zu eurer aktuell gewählten Optik-Ära. Mehr zu diesen Grafikstilen gibt es in unserem Kasten auf Seite 18. So etwas kann man sich als Entwickler nur dann leisten, wenn alles andere passt. Dabei ist das nur eine Hälfte der guten Laune: Der zweite Part ist natürlich das Zocken der Levels! Denn in dem Zeitraum, den ihr zum Hochladen eurer gerade fertiggestellten Do-it-yourself-Stage benötigt, haben andere Digital-Architekten ebenfalls bereits neue Spitzenlevels zusammengezimmert und online gestellt. Also ladet sie euch herunter, rennt und hüpft durch kreative, clevere, witzige oder auf Wunsch auch bockschwere Jump&Run-Universen und bewertet danach die Werke eurer *Super Mario Maker*-Kollegen. Hat euch das Spiel gefallen? Dann gebt ihm einen Stern! Denn auch für ein umfangreiches Favoriten- und Online-Such-System hat Nintendo bereits gesorgt, wohl wissend, dass die Anzahl der gebauten Spielwelten rund um den Globus demnächst in die Tausende gehen dürfte. So lassen sich die besten Stages trotzdem mühelos finden und zocken.

Gebt es zu, das Erste, was ihr basteln werdet, ist ein Level mit ein paar hundert 1UPs. Genau das haben wir auch getan, als wir das Gamepad in die Hand bekamen.

Ein Schritt vor!

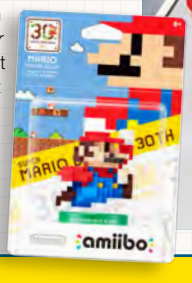
Damit kommen wir bei einer spannenden Frage an: Ist der *Super Mario Maker* so gut, dass Nintendo sich mit ihm selbst das Wasser abgräbt? Dieser Klempner-

Die Wiederhol-Funktion notiert euren Bewegungsablauf beim Level-Testen. So könnt ihr sehr effektiv noch notwendige Änderungen vornehmen.

VIELE KLEINE STUFEN ZUM ERFOLG

Wir haben den *Super Mario Maker*-Amiibo bereits aufgespürt – er versteckt sich im Moment noch zwischen seinen Artgenossen in einer Frankfurter Nintendo-Vitrine.

Marios 30. Geburtstag feiert Nintendo mit einem kultverdächtigen 8-Bit-Amiibo im perfekten Pixel-Block-Design. Dieser ist mit *Super Mario Maker* kompatibel – er erzeugt im Spiel einen Riesenpilz und macht Mario damit zu einem Giganten. Auch andere Amiibo lassen sich verwenden – etwa Link, die Wii-Fit-Trainerin oder Marth. Sie ersetzen Mario im Spiel und bringen sogar ihre eigenen Soundeffekte mit.



EINE FRAGE DES STILS

Im Editor-Modus wechselt ihr per Knopfdruck die Stil-Ära eures Levels zwischen *Super Marios Bros.*, *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* und *New Super Mario Bros. U*.

Als *Super Mario Bros.* auf den Markt kam, war der Artikelautor vier Jahre alt.

So sieht derselbe Level im *Super Mario Bros. 3*-Stil aus. Bis heute ein Topspiel!

Unser Lieblingslook: *Super Mario World* vereint Retro-Feeling und Moderne.

Wer es neumodisch mag, verpasst seinem Level einen *New*-Anstrich.

Jawoll, ihr dürft sogar eure eigenen Bonus-Röhrenräume erschaffen! Platziert einfach eine Röhre irgendwo im Level-Editor und drückt Mario in das gute Stück rein.

Ihr habt einen nagelneuen Level kreiert, eure Freunde können ihn aber nicht online finden? Kein Problem: Jede Upload-Spielwelt verfügt über eine eigene Zahlen-ID.

Werkzeugkasten ein Referenzprodukt – Handling, Menüs, Sortierung, Tools, Umfang … hier bleiben keine Wünsche unerfüllt, weder beim Basteln noch bei der zügigen Kontrolle der eigenen Kreationen. Deswegen dürfte sich die weltweite Community nach den 100 von Nintendo mitgelieferten Levels ratzfatz selbst mit einem unendlichen Vorrat neuer Hüpf-Stages versorgen.

DIE VOLLE PACKUNG

Ihr seid auf der Suche nach Inspiration beim Level-Feintuning? Kein Problem! Jedem Exemplar des Spiels legt Nintendo noch ein Booklet voller witziger Bastel-Ideen bei!

Von wegen, die gedruckte Spielanleitung ist tot! Dieser Titel lebt von Kreativität, tollen Ideen, der Freude am Erschaffen – und einer gehörigen Portion Nostalgie. Übrigens gibt es den *Super Mario Maker* auch in der Extrabreit-Version inklusive Booklet und 8-Bit-Amiibo – allerdings werdet ihr viel Glück und einen geschwinden Vorbesteller-Mausklick brauchen, um eines dieser seltenen Stücke zu ergattern!

Wenn ihr ein Objekt mit dem Stylus greift und es schüttelt, ändert es möglicherweise seine Farbe und Funktion. So könnt ihr zum Beispiel Gegnertypen wechseln.

Neben den Spielelementen könnt ihr auch an den Regeln feilen. Wollt ihr einen selbstscrollenden Level? Oder vielleicht einen besonders tückischen Timer? Läuft!

WIR ZOCKEN BEI NINTENDO

Wir sind ja davon ausgegangen, dass der *Super Mario Maker* einschlägt wie eine Bob-ombe – aber was wir dann bei unserem E3-After-Show-Besuch in Nintendos heiligen Hallen gespielt haben, war echt der Oberknaller! Die komplette Redaktion machte sich über die aufgestellten Demo-Plätze her und bastelte stundenlang raffinierte *Mario*-Levels in Serie. Ganz besonders lustig war es gegen Ende – da bauten wir füreinander richtig fiese Stages, die außer dem Erfinder niemand schaffen sollte …

Während einer Kaffeepause baut der gute Marco gerade einen bösen Level. Oder war's andersrum …

Selbst auf einem 50-Zoll-Curved-TV sieht der *Super Mario Maker* einfach fantastisch aus.

So geht's – das ist der Mario!

Weil der *Super Mario Maker* eure Kreativität zudem nicht durch irgendwelche Klempner-Konformitätsregeln einschränkt und die Jump&Run-Monteure daher so richtig die Sau rauslassen können, werden diese Stages euch vor noch nie zuvor gesehene Herausforderungen und Ideen stellen. Zu schaffen sind sie alle – denn ein kreierter Level darf nur hochgeladen werden, wenn sein Erfinder ihn zuvor selbst durchgespielt hat; andernfalls verweigert die Software den Upload. Wenn es nun aber unendlich viele, unendlich kreative Stages von unendlich leidenschaftlichen Architekten gibt, völlig ohne Sperrschranken zu den besten Komponenten der Hüpfspiel-Brüder – brauchen wir dann überhaupt noch Nintendos offizielle Klempnergames?! Klare Antwort: Ja! Unbedingt. Denn der *Super Mario Maker* ist nicht besser, er ist nur anders: Seine Kreationen sind kleine Häppchen in allen nur erdenklichen Geschmacksrichtungen, mitunter deutlich exotischer als die gewohnte Kost. Sie können aber niemals einen echten italienischen Hauptgang aus Nintendos Küche ersetzen. Dazu fehlt es an den nötigen Zutaten: einer Storyline samt deren Präsentation, dem Zusammenspiel von Charakteren, den komplett neuen Gameplay-Elementen, die man uns mit fast jedem frischen *Mario*-Titel stolz auftischt, und letztendlich auch einer Oberwelt-Karte. Hier gibt es keinen kohärenten Zusammenhang des *Mario*-Universums. Das Erlebte ist kein Teil des offiziellen Kanons, bringt diesen nicht voran, hätte dazu auch gar nicht die nötigen Mittel. Deswegen wird der *Super Mario Maker* schlicht einer der besten Jump&Run-Kreativtitel der Welt. Nicht mehr und erst recht nicht weniger. **Benjamin Kegel**

Der *Super Mario Maker* pfeift auf die meisten seiner Spielserien-Regeln – hier könnt ihr die wildesten Kreationen erschaffen!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ich habe mit einem starken Spiel gerechnet, aber nicht mit diesem Interface-Genie"

Ich kam bei Nintendo in Frankfurt an, pflanzte mich auf einen der urgemütlichen *Super Mario Maker*-Sessel, griff zum Gamepad und schaute zum ersten Mal auf meine Uhr. Aha, 12:25. Einige unfassbar unterhaltsam zusammengebastelte Hüpf-Levels später schaute ich zum zweiten Mal auf meine Uhr. Aha, 15:37. Verdammt. Freunde: Wenn ihr auch nur ansatzweise etwas für *Mario*-Jump&Runs übrig habt, erwartet euch hier euer neuer Softwaregott … und ein schamloses Freizeitgrab noch dazu. *Super Mario Maker* wird eine derart großartige Kombination aus State-of-the-Art-Leveldesigner, Nintendo-Charme und unendlich vielen Community-Welten, dass Big. N eigentlich den Hersteller des Spiels verklagen müsste … wenn sie nicht selbst der Hersteller wären.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Super Mario All-Stars
Termin: 11. September 2015

Screen-Info: Die Screenshots stammen (noch) von Nintendo, die Fotos von uns. Das Spiel sieht einfach fantastisch aus, der Editor ist super aufgeräumt.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Action You're becoming more like your father – das neueste Abenteuer von Nintendos Sternenfuchs reitet, oder eher fliegt, ganz hart auf der Nostalgiewelle.

So schnell kann's gehen: noch im vergangenen Jahr war von einem neuen *Star Fox*-Spiel nicht viel zu sehen, stattdessen konzentrierte sich Nintendo hauptsächlich auf das gerade erst enthüllte *Splatoon* sowie seinen Systemseller *Super Smash Bros. für Wii U und 3DS*. Erst ganz am Ende der Digital-Event-Ausgabe meldete sich Altmeister Miyamoto aus der Zentrale in Kyoto zu Wort. Nun hört man dem Nintendo-Genie natürlich immer gerne beim Plaudern zu, doch in diesem Fall war das Geschehen auf dem Bildschirm vor ihm deutlich interessanter. Nur verschwommen konnte man dort Spielszenen ausmachen, das geschulte Auge identifizierte das Material aber zweifelsohne als *Star Fox*-Gameplay. Kaum zwölf Monate später lässt Nintendo den Fuchs aus dem Sack und eröffnet seine – zugegeben sehr schwache – digitale E3-Ausgabe mit einem neuen Titel namens *Star Fox Zero*.

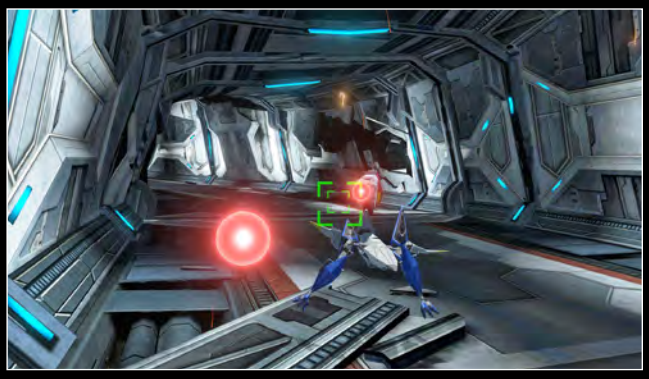
Davor oder danach?

Zwar impliziert der Name des Spiels, dass es sich um ein Prequel oder vielleicht ein Remake handeln könnte, doch zur geschichtlichen Einordnung wollte Nintendo bei *Star Fox Zero* noch nichts Genaueres sagen. Wo der neueste Ausflug von *Star Fox* also genau angesiedelt ist, darf bislang nur spekuliert werden. Allerdings herrschen keine friedlichen Zeiten, denn wieder einmal sieht sich der blaue Planet Corneria einer Invasion ausgesetzt, mit der die eigene Armee nicht fertig wird. Per Notsignal wird also flugs das Star-Fox-Team

Oben im Turm schmachtet General Pepper und wartet auf eure Unterstützung. Achtet auf feindliche Roboter, die versuchen werden, auf den Turm zu gelangen.

Der Landmaster mag zunächst etwas schwerfällig erscheinen, doch auch er verfügt über eine Rolle zur Seite und kann für einige Sekunden lang in der Luft schweben.

Niedliches Detail: der kleine Roboter, den ihr von eurem Gyro Wing losschicken könnt, weist enorme Ähnlichkeiten mit Nintendos Technik-Flop R.O.B. auf.



Fast jede Stage darf mit unterschiedlichen Vehikeln mehrmals gespielt werden. Alle Fahrzeuge, wie etwa hier der Walker, haben dabei so ihre Vor- und Nachteile.

herbeibeordert, um die drohende Niederlage doch noch abwenden zu können. Auch spielerisch wirkt zunächst alles wie immer. Nach wie vor steuert ihr euren als Arwing bezeichneten Raumgleiter in 3D-Shoot-'em-Up-Manier durch automatisch ablaufende Levels, müsst auftauchenden Hindernissen ausweichen und feindliche Raumschiffe zerstören. Bereits im ersten Level wird für Kenner der Reihe deutlich, wie stark sich *Star Fox Zero* am Serienprimus *Lylat Wars* für das Nintendo 64 orientiert. Von Cornerias Look über einzelne Voice-Samples der Charaktere bis hin zu den teilweise fast identischen Flugpassagen könnte man eher von einem Rip-off als einer liebevollen Hommage sprechen. Bevor ihr euch jetzt aber mit einer 180°-Wende gelangweilt vom Spiel zurückzieht, solltet ihr euch *Star Fox Zero* doch noch ein wenig länger anschauen, denn im Detail gibt es doch jede Menge Neuerungen zu vermelden.

Als First-Party-Titel von Nintendo, der zudem noch mit Unterstützung von der Edelschmiede Platinum Games entwickelt wird, darf hier eine umfangreiche Implementierung des Gamepads nicht fehlen. In seiner Grundfunktion fühlt man sich hier an *Splatoon* erinnert. Während ihr euren Raumgleiter mit dem linken Analogstick navigiert, könnt ihr die Gyroskop-Steuerung des Tablet-Controllers zum Zielen verwenden. Es ist also durchaus möglich, dass ihr nach rechts fliegt und gleichzeitig Ziele auf der gegenüberliegenden Seite ins Visier nehmt – natürlich erst dann, wenn ihr euch an die zunächst ungewöhnliche Bedienung gewöhnt habt. Wer möchte, kann die Bewegungssteuerung jedoch auch komplett abstellen und stattdessen den rechten Analogstick benutzen.

Umsichtige Neuheit

Um das Feature mit den beiden verwendeten Bildschirmen kommt man in *Star Fox Zero* jedoch nicht rum. Vor allem im All-Range-Modus – hier könnt ihr euch in einem festgelegten Areal frei bewegen – wird dies sehr deutlich gemacht. Haltet ihr die LZ-Taste gedrückt, wird die Kamera auf das Missionsziel fokussiert, während ihr weiterhin das Ziel umkreist. Werft ihr nun einen Blick auf den Touchscreen, seht ihr die gleiche Situation aus der Cockpit-Perspektive und könnt so zielgenaue Angriffe einleiten. Wollt ihr dies lieber am großen Bildschirm tun, lassen sich beide Ansichten auch tauschen. Ob diese cineastische Ansicht gehaltvoll zum Spielgeschehen beiträgt, ist jetzt noch nicht abzusehen. Bei dem von uns angespielten Level ergab es aber durchaus Sinn: es galt, einen in der Mitte des Areals stationierten Turm vor herankrabbelnden Robotern zu beschützen. Dank der neuen Kameraansicht hatten wir das Gebäude stets gut im Blickfeld und konnten ausmachen, an welcher Stelle die Krabbelmaschinen schon damit begonnen haben, den Turm zu erklimmen.

Beweg dich, die Erste: das feindliche Riesenraumschiff behalten wir auf dem TV-Bildschirm im Auge, das Gamepad der Wii U wird indessen als Cockpit-Ansicht verwendet. Der Sinn mag sich nicht sofort erschließen, aber er ist definitiv vorhanden.

ICH WÄHLE TOR NUMMER DREI!

Nintendo in Plauderstimmung: Zur offiziellen Enthüllung von *Star Fox Zero* plauderte Serienschöpfer Shigeru Miyamoto von den Einflüssen, die ihn zu *Star Fox* bewogen haben. Wir klären auf, was es genau mit den Füchsen und Toren eigentlich auf sich hat.

Wer sich die Nintendo-Zentrale in Kyoto schon mal per Google Maps oder sogar in der Realität angeschaut hat, wird vielleicht auch einen Blick auf den nicht weit entfernten Fushimi Inari-Taisha geworfen haben. Nur einen Katzensprung weit entfernt und außerhalb des geschäftigen Lebens der Innenstadt, befindet sich einer der ältesten Shinto-Schreine von ganz Japan. Seit dem frühen 8. Jahrhundert ist er den Inari-Fuchsgeistern gewidmet und begrüßte seit jeher schon zahllose Gläubige, Politiker und auch Touristen. Nahezu zahllos sind auch die Abertausende von roten Toren, die sich durch den gesamten Wald bis oben zur 233 Meter hohen Hügelspitze ziehen. Bei einer solch beeindruckenden Kulisse wird also schnell klar, wieso sich Miyamoto damals vom Schrein hat inspirieren lassen. Der Fuchsgott selbst diente dabei als Einfall für den Charakter Star Fox, die vielen Tore hingegen zum Hindurchfliegen mit dem Arwing. Daran sieht man mal wieder, wie spielspaßfördernd historische Sehenswürdigkeiten für neuartige Medien doch noch sein können.

Breiter Fuhrpark

Wie es sich für *Star Fox* gehört, dürfen weitere Fahrzeuge in *Zero* natürlich nicht fehlen. Neben dem Arwing feiert auch der altgediente Landmaster-Panzer ein Wiedersehen mit dem Fuchs. Seine Funktion ist dabei noch dieselbe wie früher und unterscheidet sich dabei im Grunde kaum von dem Arwing-Gleiter. Neuerdings kann er aber wohl bedeutend länger in der Luft schweben und so kleinere Abgründe überwinden. Ganz neu hingegen ist der Gyro Wing, welcher an eine Militärdrohne der Gegenwart erinnert. Alles andere als flink oder kampfstark, kommt der Nutzen dieses Fluggeräts erst in engen Korridoren zum Tragen. Dort könnt ihr in der Luft nämlich per Schwebefunktion an einer Stelle verweilen und anschließend einen kleinen Roboter abseilen und auf Erkundungstour schicken. Auf diese Weise lassen sich Bereiche ausfindig machen, die per Panzer oder Gleiter vollkommen unzugänglich gewesen wären. Den Arwing selbst hat Nintendo indessen noch mit einer weiteren Funktion ausgestattet: Auf Knopfdruck verwandelt sich das agile Raumschiff in einen zweibeinigen Kampfläufer, der passenderweise leicht tierische Züge aufweist. Wie schon der Gyro Wing ist der Walker primär dafür vorgesehen, Innenareale zu durchforsten. Hier machte die Bedienung leider noch große Probleme – gerade das Umschauen per Bewegungssteuerung gestaltete sich als äußerst unkomforta-

Beweg dich, die Zweite: Auf dem Fernseher steuert ihr euren Walker mithilfe des linken Analogsticks. Genau zielen könnt ihr aus der Cockpit-Perspektive – wahlweise mithilfe des Gyroskop-Features oder dem anderen Stick.

Diesen Kern erreichen wir nur, wenn wir unseren Arwing auf Walker-Modus umschalten. Die Steuerung machte dabei aber leider noch einige Zicken.

Dank cineastischer Ansicht behalten wir Pigma, der uns hier verfolgt, jederzeit im Auge. Das ist sehr nützlich, weil es nämlich wohl keine Radarfunktion geben wird.

bel und könnte ein erster triftiger Grund dafür sein, das Gyroskop-Feature auszuschalten. Voreilige Schlüsse ziehen wollen wir da aber noch nicht – im Endeffekt könnte sich die anfangs konfus erscheinende Bedienung mit ein wenig Übung sogar als vollständig durchdacht erweisen.

Überholte Technik

Um sich hingegen ein eigenes Bild von der präsentierten Technik zu machen, bedurfte es keines persönlichen Anspielens. Dass die Wii U nicht zu den kräftigsten Konsolen dieser Generation gehört, weiß selbst der unnachgiebigste Nintendo-Fanboy. Trotzdem dürften auch Anhänger der eingefleischten Fan-Community die Miene verzogen haben, als sie *Star Fox Zero* das erste Mal in Aktion gesehen haben. Grafisch kaum besser als ein Gamecube-Titel im Endstadium, war die jederzeit konstante Bildrate noch mit das positivste, was man aus dem Digital Event mitnehmen konnte. Allerdings können wir die Gemüter hier ein wenig beruhigen. Als wir eine fortgeschrittenere Version des Spiels eine Woche nach der E3 bei Nintendo nochmals selbst anspielen konnten, wirkte der Fuchs schon weitaus runder als noch in Los Angeles. Zwar war grafisch von dem, was im Jahr 2015 eigentlich möglich wäre, immer noch nichts zu sehen, aber die Texturen wirkten ein wenig knackiger und die Effekte konnten sich durchaus sehen lassen. Mit am besten sah *Star Fox Zero* noch im Weltraum aus, wo der Fuchs und seine Kumpanen von einem vertrauten Gesicht begrüßt wurden: Niemand anderes als Pigma Dengar forderte Fox zu einem Duell heraus. Das plötzliche Auftauchen des ehemaligen Mitglieds des Star-Fox-Teams kann schon jetzt als Bestätigung dafür gesehen werden, dass auch die restliche Truppe vom Weltraumschwein vorkommen wird. Nein, wir sprechen nicht von Miss Piggy, sondern Wolf O'Donnell, Leon Powalski und Andrew Oikonny. Zumindest wenn man von der klassischen Konstellation ausgeht, denn auch für Piloten wie Panther Caroso, der in späteren Episoden eingeführt wurde, stehen die Chancen für einen Auftritt nicht schlecht.

Aber bitte mit Turbo!

Für leichte Verwirrung (und teils auch Beunruhigung) sorgte Miyamotos Statement zur geplanten Spielzeit der Kampagne, die ungefähr die Länge eines Films betragen soll. Auch für den oft ungeliebten Begriff der „cineastischen Erfahrung" war sich Nintendos Altmeister nicht zu schade. Würde *Star Fox Zero* im Rollenspiel- oder Adventure-Genre angesiedelt sein, könnte man die Kritik hieran durchaus als plausibel erachten. Als Shoot 'em Up lebt das Spiel jedoch von dieser kurzen Spielzeit und ist dafür gedacht, immer wieder aufs Neue durchgespielt zu werden. Dank unterschiedlicher Flugrouten sowie verschiedener Missionsziele und letzten Endes eines persönlichen High Scores, den es zu schlagen gilt, gibt es mehr als nur einen guten Grund, *Star Fox Zero* öfters in seine Wii U zu schieben.

Marco Cabibbo

Dank Videospielen wissen wir: auch der dickste Roboter wie dieser hat irgendwo eine verdächtig aufblinkende Schwachstelle.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„*Star Fox Zero* knallt rein wie eine Smart Bomb – sofern Nintendo richtig zielt."

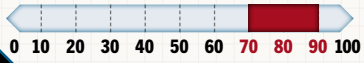
Zweitklassige Technik und vielleicht unnötigen Motion-Features zum Trotz freue mich derbe auf *Star Fox Zero*. Nicht nur geht es sehr stark in die Richtung des Serienhighlights *Lylat Wars*, es sind auch noch die kreativen Köpfe von Platinum Games involviert. Sofern bis zum Release keine Probleme mit dem G-Diffuser auftauchen, kann da eigentlich gar nicht viel schiefgehen. Und falls die Faszination *Star Fox* bislang komplett an euch vorbeigezogen ist: in Form eines großen Features haben wir alle Stationen des Fuchspiloten nochmals angesteuert und auf Seite 82 für euch zusammengetragen. Ich setze mich schon mal in meinen Arwing und lade meinen Laser auf.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Platinum Games
Alternative: Sin & Punishment: Successor of the Skies
Termin: 4. Quartal 2015

Screen-Info: Per verschlüsselter Code-Sequenz hat uns General Pepper alle verfügbaren Screenshots von Nintendos Presseserver weitergeleitet. Great Job!

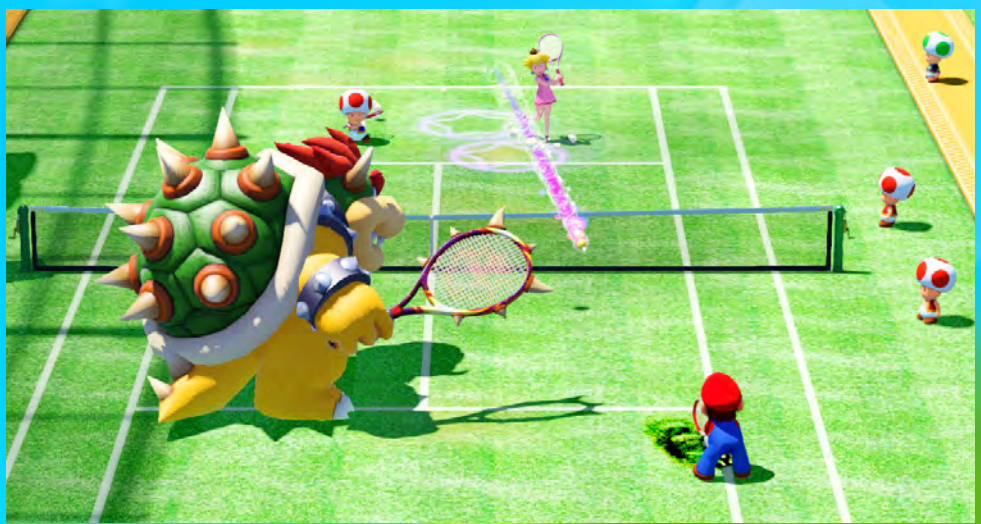
WERTUNGSTENDENZ



MARIO TENNIS ULTRA SMASH

Sportspiel Mario zeigt euch seine sportliche Seite: Wir sind bei Nintendo aufgeschlagen und haben uns dort Spiele, Sätze und Siege reingezogen.

Und noch ein Titel, den wir auf der E3-Tour bei Nintendo in Frankfurt anzocken durften. Zum ersten Mal überhaupt stand das komplette N-ZONE-Team vor der Mario Tennis: Ultra Smash-Demomaschine und drosch sich zusammen mit Nintendo-PR-Veteran Harald Ebert die Filzkugeln um die Ohren! Typisch Mario-Sport und noch typischer Mario-Tennis erwartet euch hier abermals ein reinrassiges Arcade-Spiel, bei dem es vor allem auf eine Sache ankommt: Spaß haben! Wer auch nur den Ansatz eines taktisch geprägten oder authentischen Tennistitels erwartet, sollte eben nicht zu einem Genre-Vertreter greifen, bei dem ihr als fette Riesenechse mit konstant grimmiger Laune den Schläger schwingt. Stattdessen gibt es hier auf Wunsch eine komfortable One-Button-Steuerung, herrlich präzise und reaktionsfreudige Schläge sowie jede Menge farbenprächtig untermalte Smashes, Asse, Lobs, Slices und Top-Spins – auf Wunsch natürlich auch am Wii-U-Pro-Controller.



Oben seht ihr die Markierungsfelder, in denen der Ball auftrifft. Mit dem richtigen Schlag feuert ihr hier einen Smash-Angriff ab.

Das wird ganz groß

Abfeuern dürft ihr den kleinen Ball unter anderem in Standard-Einzelmatches und einem Vier-Mann-Duell (freilich im klassischen Doppel zwei gegen zwei) sowie im Mega-Battle-Modus. Hier erfüllen die kleinen Toads nicht nur ihre Aufgabe als Balljunge, sondern werfen hin und wieder auch noch ein paar Superpilze zwischen die Akteure auf den Platz. Wer eines der Power-ups abgreift, darf sich wie gewohnt über das spontane XXL-Wachstum seiner Lieblingsfigur freuen – neben Mario sind etwa noch Prinzessin Peach, Bowser und ein mutiger Toad dabei, der nicht nur zuschauen, sondern gleich selbst mitspielen möchte.

Greif dir gute Laune!

Gleich selbst mitspielen ist sowieso die beste Devise bei *Ultra Smash*! Nicht nur kann man hier sogar als komplett unbedarfter Digital-Tennissportler sofort auf einem sehr ordentlichen Level mitzocken, Marios neueste Filzball-Schleuder gewinnt auch mit jedem zusätzlichen Teilnehmer enorm an Reiz. Vor allem dann, wenn jeder einzelne Nintendo-Athlet auf dem Platz die Power-up-Felder abzugrasen versucht. Wer seinen sportgestählten Astralkörper nämlich rechtzeitig zu diesen Arealen schwingt und dort den vom Spiel farblich vorgegebenen Schlag korrekt ausführt, zimmert den Ball wie aus der Kanone geschossen in Richtung gegnerischer Spielhälfte.

Packt noch mal die Feile aus

Allerdings sind uns während der Anspiel-Session auf Nintendos Centre Court auch einige unschöne Dinge aufgefallen. Da wäre etwa die Spielbalance: *Ultra Smash* macht die Parade selbst raffinierter Bälle deutlich einfacher als das Schlagen eines gefährlichen Angriffs. Dadurch verlagert sich das Spiel in Richtung langer Ballwechsel und erzielter Punkte eher durch einen Fehler des Gegners statt durch effektive Attacken. Im Multiplayer-Doppel mit bis zu vier Akteuren an der Wii U ist das nicht so sehr ein Problem, da hier auf dem Spielfeld deutlich mehr Chaos und damit mehr Freiraum für Zu- und Unfälle stattfindet.

Im Einzel kann sich ein Spiel zwischen zwei virtuellen Sportlern mit defensivem Schwerpunkt dagegen länger hinziehen als Yoshis Zunge auf Plätzchenjagd. Zwar wird so kompletten Neulingen der Einstieg ins Spiel erleichtert, was für ein Fetengame wie *Ultra Smash* immer eine gute Idee ist, trotzdem dürfte man die Offensive noch etwas bissiger gestalten. Das andere größere Problem sind die zuvor angesprochenen Superpilze, die wir im Mega-Battle-Modus einsammeln durften – oder genauer gesagt, die Verwandlungs-Cutscene bei dem Aufklauben besagter Power-up-Schwammerl auf dem Tennisplatz. Diese Sequenzen unterbrechen nämlich brutal den Spielfluss und zwingen die Akteure danach, sich ziemlich hektisch wieder ins Geschehen auf dem Court zurückzufinden. Wenn hier gleich zwei Superpilze hintereinander eingesammelt werden, verliert man gar komplett sowohl Takt als auch Überblick. Hallo, Nintendo: Wenn wir diese Cutscenes im fertigen Spiel abschalten könnten, wäre das superb. Beim Rest gibt es von uns bereits jetzt einen doppelten Daumen nach oben. ■ **Benjamin Kegel**

Wer bei seinen Aufschlägen perfektes Timing beweist und die Filzkugel genau im richtigen Moment trifft, donnert seinen Gegnern ein unparierbares Ass entgegen.

Ein Toad als Mitspieler, ein Toad als Schiedsrichter und ein weiteres Dutzend Pilzköpfe als Linienrichter und Balljungen. Wir wittern Schiebung und Korruption!

Da strahlt unsere Pfirsich-Queen! Dank eines eingesammelten Superpilzes hat Peach nun eine deutlich größere Reichweite.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Entwickler trifft Redaktion: Das Spiel gibt's von Nintendo, die Sätze gibt's von uns!"

Nach knapp drei Stunden Fahrt in Marcos schickem Kleinwagen erreichte unsere N-ZONE-Division das geniale Nintendo-Hauptquartier in Frankfurt. Wir schafften es kaum, unsere kollektive Taschen-Jacken-Sammlung abzugeben, da kam auch schon eine freundliche PR-Mitarbeitern vorbei und drückte uns mit einem Lächeln vier Pro-Controller zum Tennis-Daddeln in die Hand. Keiner von uns hatte zuvor auch nur einen Finger zu dem Spiel krumm gemacht, trotzdem konnten wir *Ultra Smash* nicht nur super aus dem Stegreif zocken, sondern haben uns sogar aus dem Stand etliche spektakuläre Runden geliefert.

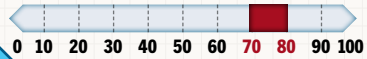
Das wird wieder mal ein echtes Partymonster!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Camelot Software
Alternative: Wii Sports Club
Termin: 4. Quartal 2015

Screen-Info: Die Bilder hat uns Nintendo auf dem E3-Event zusammen mit Sandwiches und frischem Salat spendiert. Lecker fanden wir alles drei!

WERTUNGSTENDENZ



ANIMAL CROSSING AMIIBO FESTIVAL

Geschicklichkeit *Mario Party* bekommt tierische Konkurrenz aus dem eigenen Stall: Im Wii-U-Spin-off der *Animal Crossing*-Serie treten die Dorfbewohner in Brettspiel-Duellen gegeneinander an.

Um den Titel „Größte Enttäuschung in der Kategorie Nintendo-Spin-off auf der E3 2015“ streiten sich vor allem zwei Spiele: *Metroid Prime: Federation Force* und *Animal Crossing: Amiibo Festival*. Knapp gewinnt diesen Wettstreit *Federation Force*, denn hinter einem neuen Teil der *Metroid*-Reihe stecken natürlich deutlich höhere Erwartungen. Dafür kommt *Amiibo Festival* die Ehre zu, das, was die Hauptteile der Reihe ausmacht, deutlich konsequenter und ernüchternder zu kannibalisieren.

Das Jahr im Schnelldurchlauf

Anstelle einer auf quasi unendliche Spielzeit ausgelegten Lebenssimulation bekommen wir im ersten Auftritt der Reihe auf der Wii U ein Party-Spiel mit Brettspiel-Charakter im Stil eines *Mario Party* spendiert. Das hört sich jetzt nicht schlimm an und Präsentation und Aufbau sind Nintendo-typisch zuckersüß und gut gelungen: Die Spielfelder existieren in jeweils zwölf verschiedenen Varianten, eine für jeden der zwölf Monate. Unsere Aufgabe: sogenannte Happy Points und Sternis, die während des Spiels auftauchen, zu sammeln. Der Spieler mit den meisten Happy Points gewinnt die Partie. Das Würfelglück entscheidet, wo auf dem Feld wir landen, und pro Runde vergeht ein virtueller Tag. Zusätzlich haben zahlreiche Elemente der Hauptspiele ihren Weg in den Titel gefunden. So können wir an manchen Tagen des Monats etwa von Wildsau Sigrid Rüben kaufen und haben anschließend eine Woche Zeit, um das Gemüse auf Feldern mit einem guten Preis (der während dieser Phase auf selbigen angezeigt wird) zu verhökern. Fuchs Reiner hingegen schaut ab und an vorbei und bietet uns Karten mit Vorteilen wie etwa zwei Zügen pro Runde zum Verkauf an, wobei wir jedoch dem Risiko ausgesetzt sind, auf einen gefälschten Vorteils-Bonus hereinzufallen. Und Wahrsagerin Smeralda guckt für uns in die Tarot-Karten und sagt uns eine gute oder düstere Zukunft voraus, was sich zum Beispiel in Happy-Points-Multiplikatoren oder dem entsprechenden Verlust von Punkten äußert.

Würfeln, über das Spielbrett ziehen, ab und an kleine Entscheidungen wie etwa bezüglich des Kaufes von Rüben treffen. Mehr gibt es im Spiel bisher nicht zu tun.

Der Gewinn beziehungsweise Verlust von Happy Points und Sternis – die Währung der *Animal Crossing*-Reihe – wird von kleinen, nicht interaktiven Szenen begleitet.

Wir würfeln, indem wir unseren Amiibo an den NFC-Sensor des Gamepads halten. Wir sind gespannt, wie viele der Figuren dem Spiel von Haus aus beiliegen werden.

Am Ende einer Runde wird der Gewinner anhand der Menge an gesammelten Happy Points bestimmt. Anschließend gibt es natürlich eine standesgemäße Siegerehrung.

Langweiliges Dorfleben

Hier zeigt sich das erste, noch vergleichsweise kleine Problem von *Animal Crossing: Amiibo Festival*: Im Grunde ist alles, was am Spielfeld passiert, glücksbasiert. Abseits von Weggabelungen, wo wir unsere Marschrichtung entscheiden können, und kleinen Spielereien wie dem erwähnten Rüben-Kauf haben wir kaum Einfluss darauf, wer schlussendlich als Sieger aus einer Partie hervorgeht. Damit einhergehend zeigt sich das zweite, weitaus drastischere Problem, das wir beim aktuellen Informationsstand von *Animal Crossing: Amiibo Festival* sehen: Wir haben de facto abseits von Würfeln überhaupt nichts zu tun. Neben den Spezial-Feldern ist das Brett mit allerei Feldern gepflastert, auf denen wir entweder Happy Points oder Geld verlieren oder gewinnen. Der Hintergrund dieses Ereignisses wird stets in einer nett gemachten Sequenz erklärt. So sind wir etwa unglücklich, weil Friseurin Trude unsere Frisur versaut hat, oder freuen uns, weil wir mit Freunden Videospiele gespielt haben, oder erlangen einen kleinen Batzen Geld durch eine überraschende Überweisung am Bankautomaten. Allerdings sind diese Sequenzen völlig inaktiv. Unterhaltsame Minispiele, wie man sie aus *Mario Party* kennt, oder wenigstens kleine Spielereien abseits der Würfeleien? Leider Fehlanzeige, solche gibt es nicht. Zwar versprechen die Entwickler, dass noch mehr in *Amiibo Festival* stecken soll, als auf der E3 bisher gezeigt wurde, sodass wir auf weitere, hoffentlich deutlich dynamischere Spielmodi hoffen. Allerdings fragen wir uns, wieso man die Weltpremiere des Spiels mit einer solch banalen Präsentation, die jeden Anspruch vermissen lässt, in den Sand setzt. Natürlich, *Animal Crossing* ist eine Serie, welche primär für Gelegenheitspieler konzipiert wurde und dementsprechend seit jeher sehr zugänglich ist. Auch Nintendo-Liebhaber, die mit *Metroid*, *Star Fox* und Co. nichts anfangen können, verdienen aber zumindest ein Mindestmaß an Inhalten abseits der Fähigkeit, virtuelle Würfel zu werfen. Apropos virtuelle Würfel: Der Titel verrät's bereits, *Animal Crossing: Amiibo Festival* setzt voll auf die Einbindung der mit NFC-Chips ausgestatteten Nintendo-Plastikfiguren. Im Spiel selbst halten wir unseren Amiibo an das Gamepad, um zu würfeln. Noch ist nicht bekannt, ob die Plastik-Helden verpflichtender Bestandteil des Gameplays sein werden, es ist aber ziemlich wahrscheinlich. Die bisher angekündigten acht *Animal Crossing*-Amiibo haben wir in unserem Extrakasten abgebildet.

Was steckt sonst noch drin?

Bei aller Kritik wollen wir das Spiel dennoch nicht bereits im Vorfeld völlig abschreiben. Immerhin handelt es sich trotz allem um eine Nintendo-Entwicklung und der Mario-Konzern steht nicht von ungefähr für Qualität und dafür, seine Fans mit unerwarteten Elementen in den Titeln zu überraschen. Wer weiß, vielleicht bekommen wir in naher Zukunft ja doch noch einen vollwertigen Simulations-Spielmodus präsentiert oder vielleicht erweisen sich die zusätzlichen Mehrspieler-Spielmodi als so gelungen, dass sie die potenzielle Tristesse des bisher Gezeigten vergessen machen. Bis wir mehr von *Amiibo Festival* zu sehen bekommen haben, bleiben wir allerdings skeptisch und kümmern uns um unsere mit Mühe aufgebauten Dörfer in *Animal Crossing: New Leaf* für den 3DS.

Lukas Schmid

AMIIBO-WAHNSINN IN REINKULTUR

Nicht nur landen gleichzeitig mit *Animal Crossing: Amiibo Festival* satte acht neue Amiibo im Handel, es wird auch einer der ersten Titel mit Amiibo-Karten-Unterstützung.

Die Amiibo werden allem Anschein nach verpflichtend notwendig sein, um *Amiibo Festival* zu spielen. Die Karten hingegen sind optional und funktionieren in Kombination mit *Happy Home Designer* für den Nintendo 3DS. So lassen sich etwa Figuren und eingerichtete Häuser vom Handheld auf die Wii U übertragen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die putzige Präsentation kann meine Enttäuschung nicht wirklich verhindern."

Beim ersten Betrachten des Trailers zu *Animal Crossing: Amiibo Festival* während des Digital Events war ich zwar etwas ernüchtert, weil ich mir ein richtiges *Animal Crossing* für Wii U gewünscht hatte, aber dennoch vorsichtig optimistisch. Immerhin macht schon *Mario Party* jede Menge Spaß, und angereichert um den knuddeligen Charme der Simulations-Serie könnte ein Party-Spiel durchaus unterhalten. Bei näherer Recherche und dank des Materials aus dem Nintendos E3-Livestream verschwand aber auch dieser letzte Rest Optimismus, denn *Amiibo Festival* hat spielerisch schlicht und ergreifend nichts zu bieten. Ich bin gespannt, ob die angekündigten weiteren Spielmodi meine Meinung ändern können.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Mario Party 10
Termin: 4. Quartal 2015

Screen-Info: Die Bilder hat Nintendo angesichts der Weltpremiere des Spiels auf der E3 2015 veröffentlicht. Das Spiel sieht in Bewegung ganz genau gleich aus.

WERTUNGSTENDENZ

Am Touchscreen sehen wir nicht nur unsere aktuell gewählte Ausrüstung, sondern können auch mittels simpler Sprechblasen mit unseren Mitspielern kommunizieren.

THE LEGEND OF ZELDA TRI FORCE HEROES

Action-Adventure Weltenrettung mal drei: Im ersten Mehrspieler-*Zelda* für den 3DS erforschen wir als Helden-Trio abwechslungsreiche Dungeons, lösen Rätsel und besiegen Gegner.

Eine der überraschendsten Ankündigungen der E3 war ohne Frage *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* – der neueste Ausflug der Serie in fröhliche kooperative Mehrspieler-Gefilde. Noch überraschender: Noch in diesem Jahr dürfen wir mit einem Team aus drei verschiedenenfarbigen Links losziehen und Abenteuer erleben.

Helden haben schwer zu tragen

Wahlweise begeben wir uns mit zwei KI-Kameraden oder mit echten Mitspielern in die thematisch sehr abwechslungsreichen Dungeons des Spiels. Schön: Nach Wunsch können wir lokal oder online mit 3DS-Heroen aus aller Welt loslegen. In typischer Nintendo-Manier erfolgt die Kommunikation übrigens (zumindest in der von uns gespielten Version) ausschließlich über vorgefertigte virtuelle Gesten und Texte. Aber auch so funktioniert das Zusammenspiel hervorragend: In insgesamt vier Abschnitten pro Dungeon (eine begehbare Oberwelt existiert nicht) unterstützen sich die Knuddelhelden in zahlreichen Kämpfen, bei Rätseln, Geschicklichkeitspassagen und den Auseinandersetzungen gegen mächtige Bosse an den Enden der Tempel. Anders als in den *Four Swords*-Vorgängern (siehe Extrakasten) legen wir gleich zu Beginn des Level fest, welches Item wir für diesen benutzen wollen, und können die Wahl anschließend nicht mehr ändern. Das erlaubt eine deutlich strukturiertere und damit auch

Am Ende der Dungeons warten stets fiese Endbosse auf das Link-Trio. Nur mit Teamwork und durch klugen Einsatz der Items können diese bezwungen werden.

Dank verschiedener Klamotten, etwa auch ein Prinzessinnen-Kleid, können wir den Helden individualisieren und ihm verschiedene praktische Fähigkeiten verleihen.

An den Turmbau zu Babel reicht's nicht ganz heran, von den Schultern unserer zwei Mitspieler aus erreichen wir aber mühelos höher platzierte Ziele und Gegner.

Niemand wird zurückgelassen – gemäß diesem Motto gilt ein Abschnitt erst dann als abgeschlossen, wenn alle drei Teilnehmer auf diesem leuchtenden Triforce stehen.

überzeugendere Dungeon-Gestaltung als bisher. In der Demo-Fassung standen uns Klassiker wie Pfeil und Bogen, Bomben, der Bumerang oder der magische Krug zur Verfügung. Mit den Gegenständen können wir übrigens auch unsere Mitstreiter beeinflussen und sie etwa mit dem Krug über Abgründe schießen oder sie mit dem Bumerang zu uns ziehen. Eine nette Idee, die in zahlreichen Rätseln zum Einsatz kommt! Ebenfalls neu: die Totem-Mechanik, dank der die Protagonisten einen menschlichen Turm bauen und damit an Schalter oder andere höher gelegene Ziele gelangen können. Auch in den Bosskämpfen kommt dieses Feature zum Tragen, wenn wir zum Beispiel unsere Mit-Helden auf die Oberseite des rotierenden Bösewichts Margoma werfen wollen. Generell waren die Kopfnüsse – sowohl während des normalen Gameplays als auch in den Kämpfen – in der von uns gespielten Fassung allerdings noch sehr leicht und beschränkten sich auf die bekannten Schalter- und Schiebeaufgaben. Hier wünschen wir uns eine etwas größere Herausforderung.

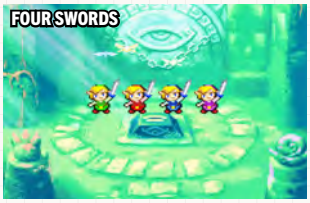
Helden in Strumpfhosen

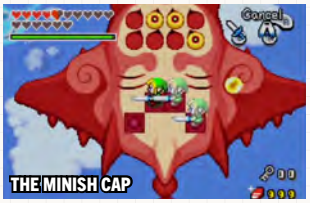
Frisch hinzugekommen ist ein Verkleidungssystem, sodass wir unseren Helden etwa in Ninja-, Prinzessinnen-, Kokiri- und zahlreiche andere Klamotten stecken können. Das sieht nicht nur lustig aus, sondern verleiht uns auch passive Fähigkeiten wie höheren Pfeilschaden, bessere Lebensenergie-Regeneration oder größere Bomben. Im fertigen Spiel sollen wir uns die Kostüme mit in den Dungeons gesammeltem Loot selbst zusammenstellen können. Dieses Feature war in der Vorschau-Fassung allerdings noch absent, wir durften lediglich Rubine aufsammeln. Dennoch: Die Aussicht auf Kostüm-Basteleien klingt verheißungsvoll. Bereits jetzt überzeugen kann die Grafik, welche auf der Engine von *A Link Between Worlds* basiert und dementsprechend hochwertig daherkommt. Wir raten, den 3D-Regler stets hochzustellen, denn kaum in einem anderen Spiel kommt der Effekt so gut rüber wie hier! Bleibt bloß zu hoffen, dass das Abenteuer mehr Umfang zu bieten hat als die vergleichsweise kurzen Quasi-Vorgänger.

Lukas Schmid

VIER SCHWERTER FÜR EIN HALLELUJA

Schon mehrmals durfte Link gemeinsam mit Klonen seiner selbst Abenteuer bestehen und die Welt retten. Wir stellen diese Spiele vor.





Auch kompetitiv durften wir uns im *Zelda*-Universum bereits mehrmals gegenüberstehen – uns interessieren heute aber ausschließlich jene Spiele, in denen Link gemeinsam mit andersfarbigen Helden-Varianten Quests bestritt. Den Anfang machte 2003 *Four Swords*, welches als Mehrspieler-Part des GBA-Remakes von *A Link to the Past* fungierte. Bösewicht Vaati feierte übrigens in ebendiesem Mehrspieler-Abenteuer sein Debüt. Tatsächlich sind die *Four Swords*-Spiele allesamt Bestandteil der offiziellen *Zelda*-Timeline. Die erste Koop-Keilerei machte bereits Spaß, war aber zu schnell vorbei. In *The Minish Cap* durften wir 2004 zwar nur alleine ran. Allerdings basierte das Abenteuer auf der Engine von *Four Swords* und enthielt eine Mechanik, dank der sich Link in vier Helden spalten konnte. 2005 folgte der richtige *Four Swords*-Nachfolger namens *Four Swords Adventures*, diesmal aber für den Gamecube, technisch ordentlich aufgemöbelt und deutlich umfangreicher als der Erstling. Leider waren zum Spielen zu viert satte vier GBAs samt Verbindungskabel nötig. 2011 erschien das bisher letzte Spiel der Sub-Serie: Bei *Four Swords: Anniversary Edition* handelt es sich um ein Remake des ersten Teils mit zwei neuen Levels.

MEINUNG
Lukas Schmid

„*Four Swords* hat's vorgemacht: Auch als Koop-Abenteuer funktioniert *Zelda* super."

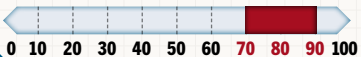
Das nächste „richtige" *Zelda*-Abenteuer für die Wii U lässt noch auf sich warten – da kommt mir dieser 3DS-Appetithappen für zwischendurch genau richtig. Nachdem ich schon die *Four Swords*-Spiele sehr genossen habe, hatte ich beim Ausprobieren von *Tri Force Heroes* natürlich ebenfalls sofort jede Menge Spaß. Die Beschränkung auf nur drei Helden ist sinnvoll, denn dadurch entpuppt sich das Geschehen als deutlich weniger chaotisch als zu viert. Der recycelte Grafikstil von *A Link between Worlds* passt zudem wie die Faust aufs Auge. Nur am Anspruch darf gerne noch ein wenig geschraubt werden – die vier bisher gespielten Dungeons kamen doch arg einfach daher.

INFOS

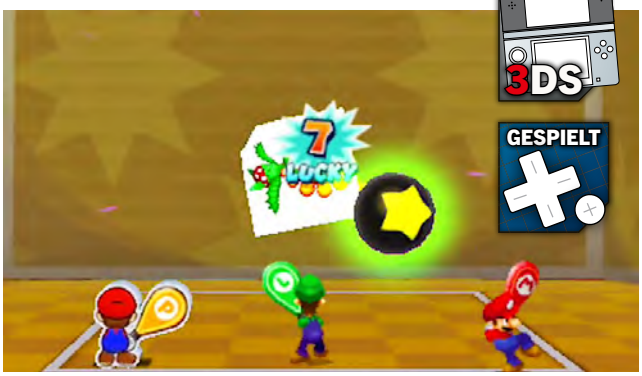
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: The Legend of Zelda: A Link Between Worlds
Termin: 4. Quartal 2015

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendos Presse-Server und wurden anlässlich der erstmaligen Präsentation des Spiels auf der E3 2015 veröffentlicht.

WERTUNGSTENDENZ



Der ohnehin tolle Humor der zwei Serien dürfte im Crossover besser zur Geltung kommen als je zuvor.



Die Team-Attacken sind wieder mit an Bord und ermöglichen es – gutes Timing vorausgesetzt –, den Feinden auf einen Schlag massiven Schaden zuzufügen.

MARIO & LUIGI PAPER JAM BROS.

Rollenspiel Ein Crossover der etwas anderen Art: In ihrem neuesten 3DS-Abenteuer treffen Mario und Luigi auf das aus Papier gefertigte Gegenstück des berühmtesten Klempners der Welt – jede Menge Flachwitze inklusive.

Früher war's ganz einfach: *Paper Mario* verzückte Mario- und RPG-Fans gleichermaßen auf Nintendos Heimkonsolen, *Mario & Luigi* kam als Handheld-Äquivalent dieselbe Aufgabe auf Game Boy Advance, DS und Co. zu. Dann jedoch erschien *Paper Mario: Sticker Star* für den 3DS und diese scheinbare Regel gehörte der Vergangenheit an. Während Wii-U-Besitzer weiterhin auf einen Rollenspiel-Ausflug ihres Lieblings-Rohrverlegers warten müssen, bekommen 3DS-Besitzer nun das ultimative Schmankerl spendiert: Die beiden RPG-Serien erleben ihr erstes Crossover!

Drei Rohrverleger auf Reisen

Details zur Geschichte sind noch rar gesät – bekannt ist lediglich, dass Mario und zahlreiche andere Bewohner und Elemente des Papier-Universums durch ein Buch in die Pilzkönigreich-Version von *Mario & Luigi* gelangen. Bereits durch diese Prämisse und nicht zuletzt durch den Titel des Spiels wird klar: *Mario & Luigi* stellt das primäre Gerüst des Abenteuers dar und wird durch Elemente aus *Paper Mario* angereichert. So ziehen wir denn auch in bekannter Serien-Manier durch die Spielwelt, was bedeutet, dass jeder der nunmehr drei Spielfiguren ein bestimmter Button zugeordnet ist. Mit diesem springen wir und wechseln per Schultertasten-Druck zu weiteren Aktionen wie einer Hammerattacke oder im späteren Spielverlauf zu bekannten Spezialfähigkeiten wie dem Wirbelsprung. Durch Paper Marios Präsenz ergeben sich hier aber freilich viele neue Möglichkeiten: So kann er etwa dank seiner platten Form durch schmale Passagen gelangen, welche den anderen Brüdern nicht zugänglich sind, sich in einen Papierflieger verwandeln, Abgründe überwinden und mehr.

Held mit Ecken und Kanten

Auch in den Kämpfen kommen seine Fähigkeiten zum Einsatz, etwa dann, wenn die „normalen" Brüder sich an seiner Papierflieger-Form festklammern, um einem feindlichen Angriff zu entgehen. Auch Papier-basierte Spezialattacken wie einen Angriff mit einem Papp-Riesenhammer hat der flache Klempner in petto. Ansonsten jedoch funktionieren die Auseinandersetzungen dem bisherigen Anschein nach ähnlich wie immer: Wir wechseln zwischen Sprung-, Hammer- und Spezialangriffen und können durch zeitlich gut abgestimm-

Auseinandersetzungen in Überlebensgröße waren auch in den Vorgängern fast immer dabei, spielen sich durch das Papercraft-Feature diesmal aber deutlich anders.

Als Pappkamerad verfügt Paper Mario über deutlich mehr Wandlungsfähigkeit als seine Mitstreiter und kann sich etwa in mehrere Papier-Klone duplizieren.

Solche Ausweich-Sequenzen kennen wir bereits aus *Dream Team Bros.* In *Paper Jam Bros.* werden sie durch Paper Marios Papier-Fähigkeiten spielerisch erweitert.

Neue Aktionsmöglichkeiten wie die Rennfähigkeit samt anschließendem Tackle erweitern das bekannte Move-Portfolio.

tes Drücken auf den Figuren-Button mehr Schaden austeilen oder wiederholt zuschlagen. Das Konter-System funktioniert nach demselben Prinzip und lässt uns über gegnerische Attacken etwa hinwegspringen oder sie mit dem Hammer abwehren. Zusätzlich kann Paper Mario mittels spezieller Karten diverse passive Fähigkeiten aktivieren und zum Beispiel unsere Lebensenergie auffüllen. Bezüglich des Kampfsystems ähnelten *Paper Mario* und *Mario & Luigi* sich schon bisher sehr stark, sodass Fans beider Reihen schnell zurechtkommen sollten. Lediglich auf putzige Begleiter wie Kooper, Gumbario oder Barbara müssen Papier-Liebhaber verzichten – diese waren allerdings bei *Super Paper Mario* und *Paper Mario: Sticker Star* ohnehin nicht mehr an Bord. Dafür wieder mit dabei: die aus den *Mario & Luigi*-Titeln bekannten Duelle, bei denen Helden und Kontrahenten zu Riesengröße heranwachsen. Diese waren in manchen der Vorgänger aufgrund fragwürdiger Entscheidungen wie nicht hundertprozentig funktionierenden Touchscreen-Steuerungen eine recht zweischneidige Sache. In *Paper Jam Bros.* funktionieren sie nun völlig anders. Als gewaltiger Papercraft-Mario ziehen wir in einer Art Arenakampf ins Gefecht und geben den Kontrahenten mit klassischer Knopfsteuerung Saures. Wer siegreich sein will, muss seine Feinde rammen, Phasen ausnutzen, in denen sie besonders angreifbar sind und regelmäßig auf speziellen Feldern mittels eines simplen Rhythmus-Minispiels seine Energie wieder aufladen. Das machte in der von uns gespielten Vorschau-Version Spaß, wird im fertigen Spiel aber hoffentlich nicht überstrapaziert. Kaum überstrapazieren lässt sich der Humor des Spiels, der wie gewohnt gelungen daherkommt und das Beste aus beiden Rollenspiel-Reihen vereint. Wir freuen uns auf jeden Fall schon riesig darauf, mit Mario, Paper Mario und Luigi rasante und unterhaltsame Pilzkönigreich-Abenteuer zu erleben. **Lukas Schmid**

MARIO ALS ROLLENSPIELHELD – WIE ALLES BEGANN

Nein, wir beleuchten an dieser Stelle nicht die Vorgänger von *Paper Mario*/*Mario & Luigi*, sondern gehen zurück zum Anfang.

In grauer Vorzeit, als Square Enix noch Squaresoft hieß und quasi exklusiv für Nintendo-Konsolen entwickelte, betraute der Mario-Konzern den Rollenspiel-Giganten mit einem Projekt der etwas anderen Art: Hüpf-Held Mario sollte sein eigenes RPG-Abenteuer erhalten. Doch wie sollte man die Atmosphäre und die Elemente der Reihe überzeugend in ein entsprechendes Gewand packen? Heute wissen wir natürlich: das klappt ganz wunderbar. Doch damals war das eine echte Herausforderung und Squaresoft meisterte sie mit Bravour. Das Pilzkönigreich eigenete sich perfekt als abwechslungsreiche Spielwelt, bei Fans bis heute unvergessene Figuren wie Mallow oder Geno fügten sich perfekt in die etablierte Welt ein und das Kampfsystem nutzte geschickt Elemente wie Marios berühmtes Hüpf-Talent. Tatsächlich haben die Timing-basierten Angriffe und Konter aus *Paper Mario* und *Mario & Luigi* bereits im ersten Rollenspiel des Klempners ihren Ursprung. Leider blieb das Abenteuer europäischen Spielern viele Jahre vorenthalten. Erst 2008 konnten sie sich in der Wii-Virtual-Console-Version des Titels erstmals ins Pilz-Gefecht begeben.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Putzig, kreativ und unterhaltsam wie eh und je – eines meiner E3-Highlights“

Es gibt nur ein *Mario*-Subgenre, das ich annähernd so gerne spiele wie die Jump & Runs rund um den pummeligen Klempner, und das sind seine RPG-Ausflüge. Die Vorgänger für SNES, N64, GBA und Co. habe ich allesamt regelrecht verschlungen, sowohl die *Paper Mario*- als auch die *Mario und Luigi*-Titel. Insofern kann ich es gar nicht erwarten, mich in das Crossover der beiden Reihen zu stürzen. Ich bin froh, dass die Entwickler sich hierbei stärker auf die Qualitäten der *Mario & Luigi*-Abenteuer konzentrieren und die wenig unterhaltsame Sticker-Spielmechanik von *Paper Mario: Sticker Star* nur sehr rudimentär zum Tragen kommt. Das Ergebnis dürfte ein echtes Rollenspiel-Highlight werden.

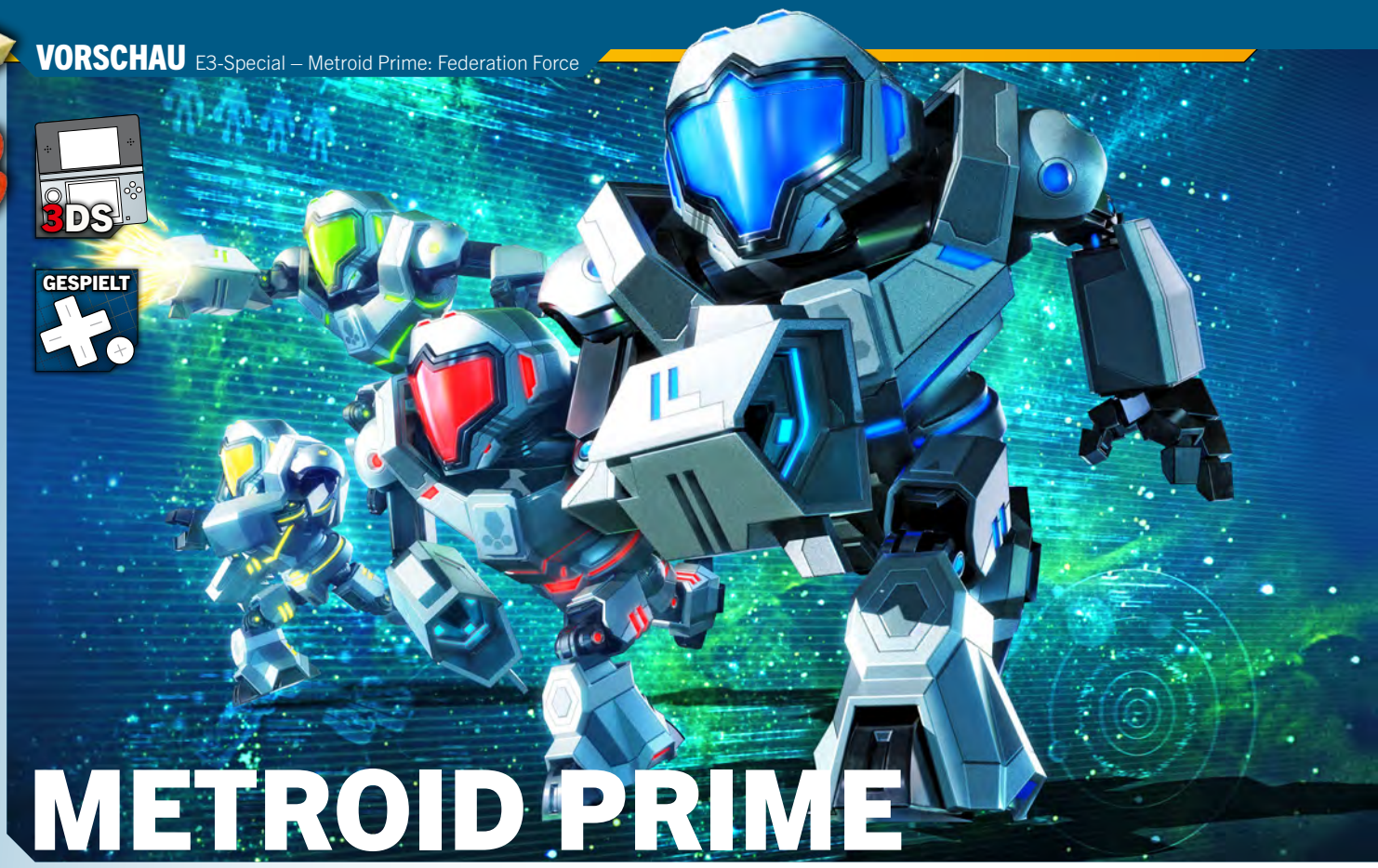
INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Alphadream
Alternative: Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Termin: Frühjahr 2016

Screen-Info: Es mag den einen oder anderen Leser überraschen, aber auch die Bilder auf diesen Seiten wurden im Rahmen der E3 veröffentlicht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



METROID PRIME FEDERATION FORCE

Action Manchmal kommt es ganz anders als man denkt: Anstatt in ein neues *Metroid* für Wii U werfen wir uns auf dem 3DS in Mehrspieler-Gefechte und spielen Weltraum-Fußball.

Fragte man Nintendo-Fans im Vorfeld der E3, von welcher Serie sie am liebsten ein neues Spiel auf der Messe sehen würden, so lautete die Antwort oftmals *Metroid* – oder noch genauer: einen neuen Ableger der *Metroid Prime*-Subserie. Die Ableger der Gamecube- und Wii-Trilogie unter der Ägide der texanischen Retro Studios zählen nicht umsonst zu den besten Videospielen aller Zeiten. Nun ist die E3 vorbei und die Erwartungen haben sich erfüllt: Tatsächlich bekommen wir einen neuen *Prime*-Titel spendiert. Und trotzdem macht sich Enttäuschung breit. Statt einem vollwertigen, grafisch beeindruckenden Abenteuer für die Wii U erwartet uns mit *Metroid Prime: Federation Force* ein Spin-off für den 3DS. Entwickelt von den *Luigi's Mansion 2*-Machern Next Level Games, liegt der Fokus hierbei auf Koop- und kompetitiven Duellen, und von Serien-Heldin Samus ist weit und breit nichts zu sehen.

Missing in Weltraum-Action

Nun, zumindest vorerst. Im fertigen Spiel wird es nach Auskunft Nintendos auch einen Einzelspieler-Part geben, in dem die durchschlagskräftige Weltraum-Amazone ebenfalls eine Rolle spielen wird. Ob das bedeutet, dass wir die Kontrolle über sie übernehmen werden oder sie uns lediglich als NPC zur Seite steht, ist noch nicht bekannt, ebenso wie wir noch keinerlei Informationen zu Inhalten und Ablauf des Singleplayer-Modus erhalten haben. Im Koop-Modus übernehmen wir auf jeden Fall die Kontrolle über Mitglieder der titelgebenden Federation Force, kleine Männchen, die dank riesigen Mech-Anzügen zu mächtigen Kampfmaschinen werden. Diese ziehen in Koop-Missionen für bis zu vier Spieler in auf Planeten des *Metroid Prime*-Universums angesiedelten Missionen in die Schlacht gegen allerlei Weltraum-Biester. So bekamen wir im bisher präsentierten Gameplay-Material

Diese Monstrosität kennen wir bereits von der Oberfläche des Planeten Tallon IV aus *Metroid Prime*. Allerdings haben wir sie grafisch beeindruckender in Erinnerung.

Bis zu vier Spieler bestreiten im Koop-Modus gefährliche Weltraum-Aufträge. Allerdings wird es auch eine noch nicht näher definierte Singleplayer-Kampagne geben.

etwa eine Schneelandschaft zu Gesicht, die frappierend an die Eiswüste Phendrana auf Tallon IV aus *Metroid Prime* erinnerte. Von den serientypischen Umgebungsrätseln war hier übrigens noch kaum etwas zu sehen: Primär geht es in *Federation Force* anscheinend ums kooperative Ballern, sodass man reihenweise kleine und teilweise richtig große tierische Bewohner in den Levels fertigmacht. Das klappt auf ähnliche Weise wie in vergleichbaren Koop-Shootern – wir machen uns gegenseitig auf die Schwachstellen der Bösewichte aufmerksam, heilen zu Boden gegangene Kameraden und gehen taktisch gegen die besonders mächtigen Feinde vor. Die Steuerung orientiert sich dabei stark an den ersten beiden Ablegern der *Prime*-Reihe: Mit dem linken Circle Pad laufen wir, per Schultertasten-Druck wechseln wir in den Umschau-Modus und nehmen unsere Gegner ins Visier. Auch einen Sprung-Button gibt es und Serien-Standards wie Blast-Waffen und Raketen dürfen ebenso wenig fehlen. Zusätzlich können wir Feinde in *Zelda*-Manier anvisieren und uns dank der Gyro-Sensoren des 3DS auch mittels Bewegungen umschauen. Eine alternative Steuerung, welche den C-Stick des New 3DS nutzt und sich somit stärker an der klassischen Ego-Shooter-Belegung orientiert, ist nach derzeitigem Stand nicht angedacht. Es ist aber gut möglich, dass sich an diesem Umstand bis zum Release des Spiels noch etwas ändert.

Mit Bällen spielen

Der zweite bisher präsentierte Spielmodus – und der einzige, den wir bereits selbst ausprobieren durften – hört auf den Namen Blast Ball und präsentiert sich als eine Art Fußball-Variante im Weltraum. In zwei Teams von jeweils drei Spielern (oder wahlweise auch mit KI-Unterstützung) finden wir uns hier auf einem rechteckigen Feld wieder und müssen versuchen, einen großen Licht-Orb durch Dauerbeschuss in das gegnerische Tor zu befördern. Bei direktem Kontakt mit dem Ball nehmen wir Schaden und diverse aufsammelbare Items wie ein stärkerer Schild oder ein Blaster-Power-up verleihen uns kurzzeitig einen Vorteil. Entweder nach fünf Minuten oder nach drei Treffern eines Teams ist Schluss und in dieser Zeit hat man ein Duell erlebt, das zwar Spaß macht, allerdings abseits der gleichen Steuerung wie im Koop-Modus so überhaupt gar nichts mit dem zu tun hat, was *Metroid* ausmacht.

Nur dem Namen nach Metroid?

Vielmehr hat man das Gefühl, es mit einem schnell produzierten Mehrspieler-Spaß für zwischendurch zu tun zu haben. Dieser Eindruck entsteht auch dadurch, dass das Spiel grafisch bisher ziemlich enttäuscht. Die Texturen sind verwaschen, das Design der Figuren und der Feinde wirkt uninspiriert, die dargestellten Effekte kommen ziemlich unspektakulär daher. Angesichts der Tatsache, dass die *Metroid*-Spiele ansonsten stets zu den technisch beeindruckendsten im Nintendo-Portfolio zählen und Next Level Games bereits mit *Luigi's Mansion 2* bewiesen haben, was sie in dieser Hinsicht draufhaben, überrascht dieser Umstand umso mehr. Hoffen wir, dass sich die zahlreichen negativen oder zumindest fragwürdigen Aspekte des Spiels bis zum Release zum Besseren verändern.

Lukas Schmid

Bisher konnten wir nur Blast Ball selbst ausprobieren. Hierbei versuchen wir in 3v3-Duellen, den Energie-Orb dreimal in das gegnerische Tor zu befördern.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Kann ganz nett werden, allerdings wurde der Ersteindruck ganz gehörig versemmelt."

„Ganz nett" – mit diesem Fazit beendete ich meine Anspiel-Session des Blast-Ball-Modus von *Federation Force*. Das Problem: Für ein *Metroid*-Spiel – immerhin eine von Nintendos profiliertesten Serien – ist „ganz nett" schlicht und ergreifend nicht genug. Der Weltraum-Fußballspaß fühlt sich bisher wie ein kleiner eShop-Download für zwischendurch an. Das bisher präsentierte Koop-Material haute mich zudem leider ebenfalls nicht vom Hocker und sieht vor allem grafisch bestenfalls durchschnittlich aus. Mag sein, dass das Spiel ganz toll wird und der Einzelspieler-Modus vollends überzeugt. Bisher jedoch tendiert meine Vorfreude noch gegen Null.

DIE NEBENSCHAUPLÄTZE DES *METROID PRIME*-UNIVERSUMS

***Federation Force* ist nicht das erste Spin-off, welches die *Prime*-Subserie hervorgebracht hat. Auf dem Nintendo DS war die Reihe nämlich gleich mit zwei Titeln abseits der Norm vertreten. Wir stellen diese beiden Samus-Abenteuer der etwas anderen Art vor.**

METROID PRIME: HUNTERS

Kann man das Spielgefühl der *Prime*-Reihe vom Gamecube auf den deutlich schwächeren Nintendo DS bringen? Man kann – das bewies Nintendo mit *Hunters* eindrucksvoll. Klar, die Kampagne ist deutlich linearer und grafisch mussten Kompromisse eingegangen werden. Dennoch fühlte sich das Erlebnis überraschend rund an. Der Kern des Spiels war allerdings der Mehrspieler-Modus für bis zu acht Spieler, der uns sogar online in zahlreichen Modi auf hübschen Maps gegeneinander antreten ließ. Klasse!

METROID PRIME: PINBALL

Samus Aran verfügt ja bekanntlich über die Fähigkeit, sich in den Morph Ball zu verwandeln und anschließend fröhlich durch die Gegend zu kullern. Irgendjemand bei Nintendo hatte daraufhin wohl die glorreiche Idee, dass man die Heroine gut in ein Pinball-Spiel stopfen könnte – *Metroid Prime Pinball* war geboren. Entwickelt von den Machern von *Super Mario Ball*, erleben wir hier grob die Ereignisse des ersten *Prime*-Teils nach, besiegen Bosse und sammeln sogar Items. Wider Erwarten funktioniert das Konzept übrigens ganz wunderbar.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Next Level Games
Alternative: Resident Evil: Revelations
Termin: 2016

Screen-Info: Die Bilder kommen direkt von Nintendo und wurden kurz nach der Präsentation des Spiels im Nintendo Digital Event anlässlich der E3 veröffentlicht.

WERTUNGSTENDENZ

Lasst euch vom *Pokémon*-Look nicht täuschen. *Yo-kai Watch* hat mehr als genug eigene Qualitäten auf der Pfanne. In Japan startet bereits der dritte Teil.

YO-KAI WATCH

Rollenspiel Das lange Geduldsspiel ist bald beendet: *Yo-kai Watch* wird noch vor Weihnachten in den USA erscheinen, Europäer hingegen dürfen sich auf einen spaßiges 2016 einstellen.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Pikachu, zieh dich warm an: Die Yo-kai kicken dich sonst überraschend vom Thron!“

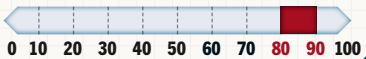
Sofern ihr noch unsere große Vorschau von Ausgabe 01/15 im Kopf habt, wisst ihr ja grob, was euch in *Yo-kai Watch* erwartet. Damals hatten wir uns zwar die japanische Version des zweiten Teils angeschaut, inhaltlich gibt es aber noch mehr als genug Gemeinsamkeiten, um einen Eindruck vom Spiel zu bekommen. Und die sind durchweg positiv: detaillierte Spielwelt, kreatives Geisterdesign und viele Quests, die es mithilfe der verbündeten Yo-kai zu lösen gilt. Ob das diesjährige Aussetzen der *Pokémon*-Reihe seitens Nintendo damit zu tun hat, dass man *Yo-kai Watch* eine Chance geben möchte? Zuzutrauen wäre es ihnen – und einen solch mutigen Schritt würde ich extrem begrüßen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5
Alternative: Pokémon X/Y
Termin: 2016

Screen-Info: Auf der E3 gab es endlich Material zur englischen Version des Spiels zu sehen. Hierzulande wird der Titel natürlich komplett übersetzt sein.

WERTUNGSTENDENZ



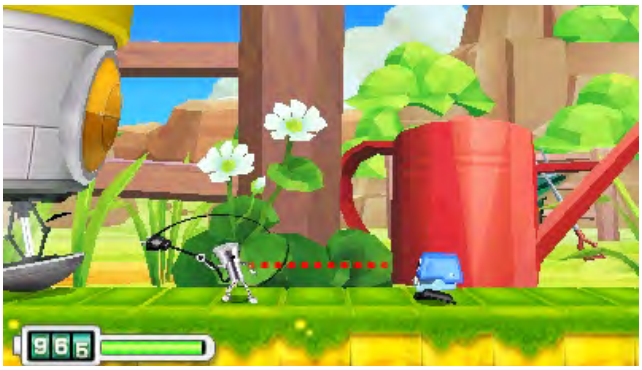
Zeit wurde es, denn seit die noch junge RPG-Reihe vor fast genau zwei Jahren in Japan startete, mauserte sie sich schnell zu einer der erfolgreichsten Marken, die der Inselstaat im Fernen Ost seit jeher veröffentlicht hat. Sogar ein Duell auf Augenhöhe mit dem Platzhirsch-Franchise *Pokémon* musste *Yo-kai Watch* nicht scheuen. Als vor einigen Monaten dann durchsickerte, dass die dazugehörige Animationsserie ihren Weg in westliche Gefilde finden wird, war es nur noch eine Frage der Zeit, wann das Spiel folgen würde. Auf der E3 sorgte Nintendo nun für klare Verhältnisse.

Auf die Geister, fertig, los!

Die vielen *Pokémon*-Vergleiche, die *Yo-kai Watch* oft über sich ergehen lassen musste, kommen dabei nicht von ungefähr. Auch in dem Rollenspiel aus dem Hause Level-5 schlüpft ihr in die Haut eines zehnjährigen Jungen oder Mädchens und lebt fröhlich den Alltag in der beschaulichen Kleinstadt Springdale. Bis zu dem Tage, an dem ihr unter einem Baum einen verwahrlosten Gashapon-Spielzeugautomaten findet. Neugierig werft ihr eure letzte Münze ein und staunt nicht schlecht, als plötzlich ein Geist namens Whisper aus der soeben erspielten Plastikkugel steigt. Whisper erklärt euch, dass er zu den sogenannten Yo-kai gehört – übernatürliche Geister und Schutzpatrone, von denen es noch viele weitere in Springdale zu finden gibt. Einige von ihnen albern mit den Bewohnern der Stadt nur harmlos rum, andere hingegen haben böswillige Absichten im Hinterkopf. Um sie zu finden, reicht es in *Yo-kai Watch* nicht, einfach nur die nächste Wiese im Kreis abzulaufen. Versteckte Yo-kai müssen mit eurer dazugehörigen Armbanduhr aufgestöbert und dann eingefangen werden. Hoffen wir, dass es genügend Spieler gibt, die von sich aus auf *Yo-kai Watch* zugehen. Viele tolle Qualitäten hat das Rollenspiel nämlich definitiv zu bieten – etwa eine wie von Nintendo gewohnt vor Charme strotzende Übersetzung, deren englische Fassung wir beim Probe spielen unter Augenschein nehmen konnten. **Marco Cabibbo**

Das Kampfsystem ist so ungewöhnlich wie eigenständig. Sechs Yo-kai könnt ihr auf eurem Rad unten platzieren, drei nehmen aktiv am Kampf teil.

Regelmäßig eingestreute Spezial-Abschnitte wie diese wilde Wasserfahrt sorgen für Abwechslung und nutzen den 3D-Effekt des Handhelds recht effektiv.



Als umfangreich einsatzbares Universal-Werkzeug nutzen wir das Kabel unter anderem, um Gegner zu besiegen und uns pfeilschnell zu Ankerpunkten zu ziehen.

CHIBI-ROBO! ZIP LASH

Jump & Run Er ist einfach nicht unterzukriegen: Der wenig beachtete Nintendo-Held Chibi-Robo wirft sich auf dem 3DS in sein neustes Abenteuer und mutiert dabei zum Hüpf-Helden.

Nintendo nennt den neuesten 3DS-Ausflug des putzigen Metall-Kameraden Chibi-Robo einen „Whipping Platformer", also ein Peitschen-Hüpfspiel – und das aus gutem Grund: In seinem ersten Auftritt als Jump&Run-Held kommt das Kabel des winzigen Protagonisten nämlich in bester *Indiana Jones*-Manier sehr vielfältig zum Einsatz. So verkloppen wir damit Gegner, ziehen uns über Abgründe, platzieren das Ende in Steckdosen, um den knuddeligen Helden unter Strom zu stellen oder in Flammen aufgehen zu lassen – und noch viel, viel mehr.

Auch gegen fiese Bosse muss der Knuddel-Roboter seinen Heldenmut beweisen. Diesem Robo-Känguru heizen wir mittels unserer Kabel-Peitsche ordentlich ein.

Halten wir den zeitgleich zum Release des Spiels veröffentlichten Chibi-Robo-Amiibo an den (New) 3DS, so verwandelt sich der Held in eine Super-Version seiner selbst.

The Cable Guy

Tatsächlich steht für den tapferen Winzling einiges auf dem Spiel, denn die Raumstation, auf der er sich befindet, wurde von Außerirdischen angegriffen. An ihm liegt es nun, die Usurpatoren abzuwehren. Dafür begibt er sich in weitläufige 2D-Levels, besiegt riesige Bosse und löst simple Umgebungsrätsel. Zusätzlich sind die Areale mit allerlei versteckten Gegenständen gespickt, sodass fleißiges Suchen definitiv belohnt wird. Die Peitsche erweist sich dabei schon bald als wesentlich mehr denn nur ein nettes Gimmick: Sie ist ein sehr unterhaltsames und abwechslungsreiches Werkzeug, das Chibi-Robos Abenteuer die dringend benötigte Eigenständigkeit verleiht – abseits davon unterscheidet sich das Spiel nämlich kaum von den Ausflügen bereits etablierter Hüpf-Helden wie Mario, Yoshi und vor allem Kirby. Dafür sorgen besondere Abschnitte für Abwechslung, in denen wir etwa unser Surf-Talent unter Beweis stellen müssen. Etwas generisch kommt die 2,5D-Grafik daher, welche zwar schön mit den 3D-Fähigkeiten des Nintendo 3DS spielt, aber dem bisherigen Anschein nach kaum Highlights aufweist. Da haben wir schon so manche eShop-Titel gesehen, die besser aussehen und vor allem auf künstlerischer Ebene mehr überzeugen.

Neuer Stern am Hüpfhimmel?

Darüber wollen wir aber hinwegsehen, wenn sonst alles stimmt und die Hüpferei mit spielerischer Abwechslung punktet. Da kaum ein Studio ein dermaßen sicheres Händchen für 2D-Jump&Runs wie Nintendo hat, sind wir guter Dinge. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Bestimmt kein Meisterwerk, aber potenziell gute Unterhaltung für zwischendurch"

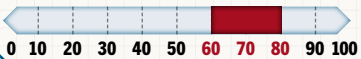
Nein, vom Hocker gehauen wurde ich während meiner Anspiel-Session mit *Chibi-Robo! Zip Lash* nicht. Vielmehr deutet alles auf ein gut gemachtes Hüpf-Abenteuer klassischer Machart hin, welches durch das Peitschen-Feature die benötigte Prise Eigenständigkeit erhält. Die Steuerung funktioniert zudem ganz wunderbar, wie es von einem Nintendo-Titel nicht anders zu erwarten ist. Bei all dem Lob frage ich mich aber dennoch, warum die *Chibi-Robo*-Reihe angesichts der riesigen Fülle an Nintendo-Hüpfern ebenfalls in diese Richtung gehen muss. Allerdings lebt der kleine Roboter von regelmäßigen Genre-Wechseln, sodass das nächste Spiel bereits wieder ganz anders aussehen könnte.

INFOS

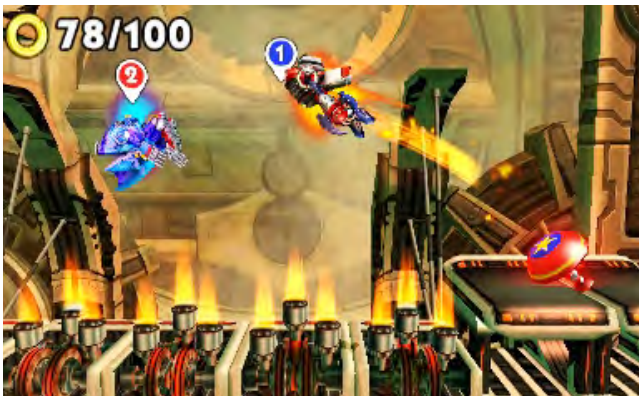
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Kirby: Triple Deluxe
Termin: November 2015

Screen-Info: Die E3 ist jährlich eine Zeit der wahren Bilderflut. Auch die Screens zu *Chibi-Robo* wurden im Rahmen der Messe von Nintendo veröffentlicht.

WERTUNGSTENDENZ



Amy ist bereits Feuer und Flamme für ihre neue Rolle in Sonics ebenso neuem 3DS-Spiel. Mit genug Hitze in der Hand lassen sich die Eisblöcke rechts schmelzen.



Boing! Natürlich gehören auch wieder ein fetziges Spieltempo und jede Menge wilde Sprünge zum *Sonic*-Kerngameplay – hoffentlich treffen sie diesmal das Ziel.

SONIC BOOM FEUER UND EIS

Jump & Run Feuer hat Sonic bei seinem letzten spielerischen Auftritt ja schon reichlich kassiert, nun packt er konsequenterweise auch noch Eis dazu. Ob's hilft? Und ob's noch wen interessiert?

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Sonic hat sich vom Highspeed-Igel konsequent zum Rennschwein abgewirtschaftet."

Sonic liegt seit knapp einem Jahrzehnt wie eine blaue Schildkröte auf dem Kreuz, streckt alle Viere in einer verdächtig nach Stoßgebet aussehenden Geste gen Himmel und wimmert: „Hilfe, ich bin hingefallen und hab mich am Boden festgepiekt! Kann mir nicht jemand aufhelfen?" Das Tragische daran: So ziemlich jeder Videospieler drückt ob dieses mentalen Bildes ein Tränchen aus dem Augenwinkel, erinnert sich zurück an selige 16-Bit-Zeiten und reicht Sonic liebevoll die Hand … nur um dann stets erleben zu müssen, wie irgend so eine Schrottsoftware angestürmt kommt, dem Spieler die Finger wegtackelt und ihm dümmlich grinsend ein „LOL NOPE" ins Gesicht grunzt. Freunde, dieser Zustand muss aufhören! Wir geben euch mit *Feuer und Eis* gerne noch eine dreiundachzigste Chance. Versaut sie nicht!

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Sanzaru Games
Alternative: Ins Bett legen und weinen
Termin: 4. Quartal 2015

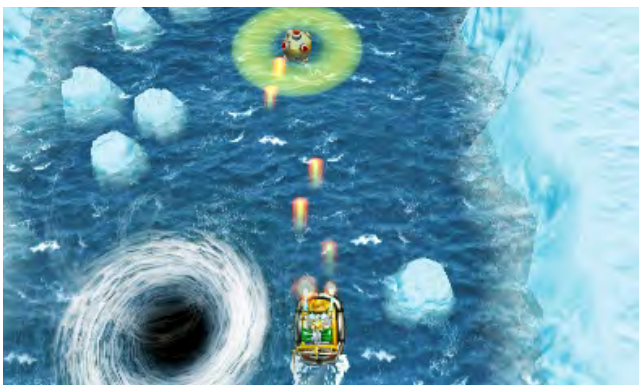
Screen-Info: Sämtliche Bilder stammen von Nintendos Onlineserver, wo wir sie trotz guter Versteck-Maßnahmen erfolgreich abgreifen konnten.

WERTUNGSTENDENZ

In *Feuer und Eis* kommen mit Sonic, Tails, Knuckles, Sticks und der frisch ins Roster aufgenommenen Amy insgesamt gleich fünf spielbare Charaktere daher. Die Frage ist bloß: Wollen wir auch nur einen einzigen davon wirklich haben? Nach dem gepflegten, ungebremsten Sturz voll auf die Schnauze, den das katastrophale *Lyrics Aufstieg* vor knapp einem Jahr auf der Wii U hingelegt hat, schloss sich nämlich auch dessen 3DS-Ableger *Der Zerbrochene Kristall* quasi aus Sympathie gerne bei der Wertungstalfahrt an.

Eis of the Igel

Ehrlicherweise muss man zwar zugeben, dass *Der Zerbrochene Kristall* seinen Griff ins Klo auch ganz allein geschafft hätte. Trotzdem war die Handheld-Fassung das … hmmm … „bessere" Spiel trifft es hier nicht so ganz – sagen wir einfach mal, die angenehmer gewürzte Grütze der beiden jüngsten GottaGoFast-Kollisionen. Gegen Weihnachten 2015 steht uns nun der nächste 3DS-Igel ins Haus. Schöne Bescherung, könnte man sagen, trotzdem erlauben wir uns ein wenig Hoffnung. Denn erstens möchte Sega die Schelte des Originals wieder wettmachen, zweitens dürfen die Kollegen auf reichlich Kritik zurückgreifen, die sie nun umsetzen können, und drittens hat Entwickler Sanzaru mit dem sehr ordentlichen *Sly Cooper: Thieves in Time* ja bereits gezeigt, dass sie gute Spiele basteln können. Genau wie sein Vorgänger wird auch *Feuer und Eis* wieder ein Sidescroll-Jump&Run mit deutlich aufgedrehter Geschwindigkeit. Neben einem frischen Plot rund um Dr. Robotniks neuste Versuche zur Erschaffung einer fiesen Roboterarmee und einen ganz besonders durchgeknallten Androiden als Zweitschurken könnte vor allem die namensgebende Spielmechanik rund um Feuer und Eis etwas reißen. Mit Frost-Blöcken könnt ihr beispielsweise Plattform-Brücken hin zu vormals unerreichbaren Levelabschnitten errichten oder mit einem gezielten Flammenschlag eisige Hindernisse auf eurem Weg durchbrechen. Das sieht tatsächlich nach einer Basis aus, auf der sich aufbauen lässt – und auch dringend aufgebaut werden muss. **Benjamin Kegel**



Oben seht ihr die grün schimmernde Sonic-Fan-Hoffnung, die, vom Spiel torpediert, bereits auf den tiefschwarzen Mahlstrom der bitteren Igel-Realität zusteuert.

In seiner menschlichen Form hat der gealterte Leunenkönig nicht allzu viel drauf. Doch wehe, er verwandelt sich in das rote Drachenboot. Dann geht die Lutzi ab!

Bei Aufmachung und Spieldesign wurde nicht viel geändert. Doch man muss abwarten, ob der 3DS mit der technischen Umsetzung klarkommen wird.

HYRULE WARRIORS LEGENDS

Action Holt die Pudelmütze aus dem Schrank und frohlocket: Auf der diesjährigen E3 wurden gleich zwei neue *Zelda*-Titel für Nintendos 3D-Handheld angekündigt.

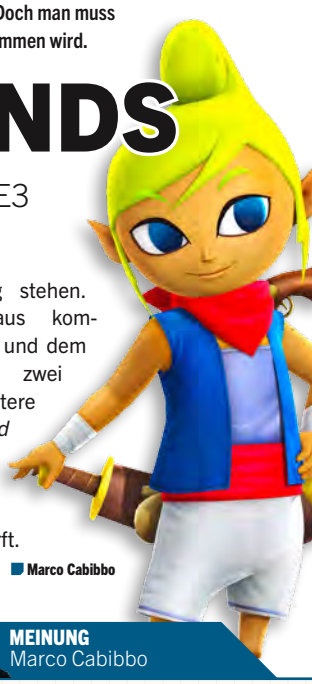
Wobei man an dieser Stelle ehrlich sein sollte. Wenn man es nämlich genau nimmt, ist mit *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* in Wahrheit nur ein neues Spiel in dem beliebten Fantasy-Universum angekündigt worden. Beim zweiten Spiel, *Hyrule Warriors Legends*, handelt es sich nämlich nur um eine Umsetzung des im vergangenen Jahr auf Wii U veröffentlichten Spin-offs. Ganz überraschend kommt der Schritt allerdings nicht, denn das Crossover-Action-Paket aus *Zelda* und *Dynasty Warriors* stellte sich 2014 als willkommene Abwechslung heraus und stieg zu einem der meistverkauften Titel der Wii U auf. Können Nintendo, Omega Force und Team Ninja diesen Erfolg auf dem 3DS wiederholen?

Einer gegen alle

Schaut man sich das erste veröffentlichte Material an, können Kenner des Originals auf Wii U schon mal durchatmen. Die Macher haben das Spielprinzip nicht verändert, sondern komplett auf das Modul übertragen. Verschiedenste Persönlichkeiten der *Zelda*-Reihe stellen sich in 3D-Arealen einer Übermacht an Gegnern und pflügen mit spektakulären Attacken durch diese hindurch. Während ihr euch durch feindliche Regimenter fräst, müsst ihr gleichzeitig Missionen erfüllen und auch andere Kommandanten besiegen. Ist die Schlacht siegreich überstanden, könnt ihr verdiente Rubine und Items dazu verwenden, eure Charaktere weiter aufzubessern. Ein Unterschied zur Wii-U-Fassung ist die Möglichkeit, jederzeit im laufenden Kampf zwischen den Charaktern zu wechseln. Allerdings gilt es zu beachten, dass bereits das Hauptspiel auf der Wii U nicht zu den technisch herausragendsten Spielen gehörte. Über manch veraltete Textur konnte man noch hinwegsehen, doch die teilweise mörderischen Ruckler und das plötzliche Verschwinden ganzer Feindesverbände waren schon bedeutend nerviger. Man muss abwarten, wie sich hier der 3DS im Feldversuch schlägt.

Königliche Piraten

Gute Nachrichten kommen von der Charakterfront: Alle Figuren, die es ins Hauptspiel geschafft haben oder seitdem per DLC hinzugekommen sind, werden auch in *Hyrule Warriors Legends* zur Verfügung stehen. Darüber hinaus kommen mit Tetra und dem Leunenkönig zwei neue Charaktere aus *The Wind Waker* hinzu, die ihr auch auf die Wii U übertragen dürft.



Dank ihrer Muskete versteht sich Tetra exzellent im Fernkampf. Mit ihrem Säbel weiß die kleine Piratenprinzessin aber auch aus nächster Nähe zu brillieren.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Große Schlachten auf einem kleinen System. Hoffentlich geht das gut."

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielern kann ich mit dem *Dynasty Warriors*-Prinzip tatsächlich etwas anfangen, was hauptsächlich aber an früheren Koop-Partien mit einem Freund liegt. Bei *Hyrule Warriors* war es im vergangenen Jahr die *Zelda*-Thematik, die enorm zum Spielspaß beigetragen hat. Über die fast schon drittklassige Technik konnte ich leider nicht ganz hinwegsehen – und beim logischerweise schwächeren 3DS ist die Gefahr daher sehr hoch, dass der Titel grafisch darunter zu leiden hat und der Spielspaß flöten geht. Die beiden neuen Figuren aus *The Wind Waker* hingegen fügen sich prima in den ohnehin schon tollen Cast des Hauptspiels ein.

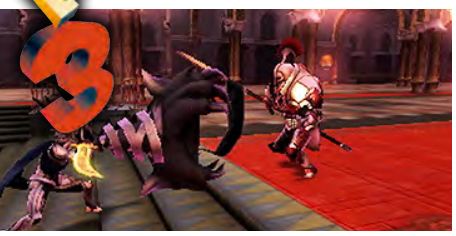
INFOS

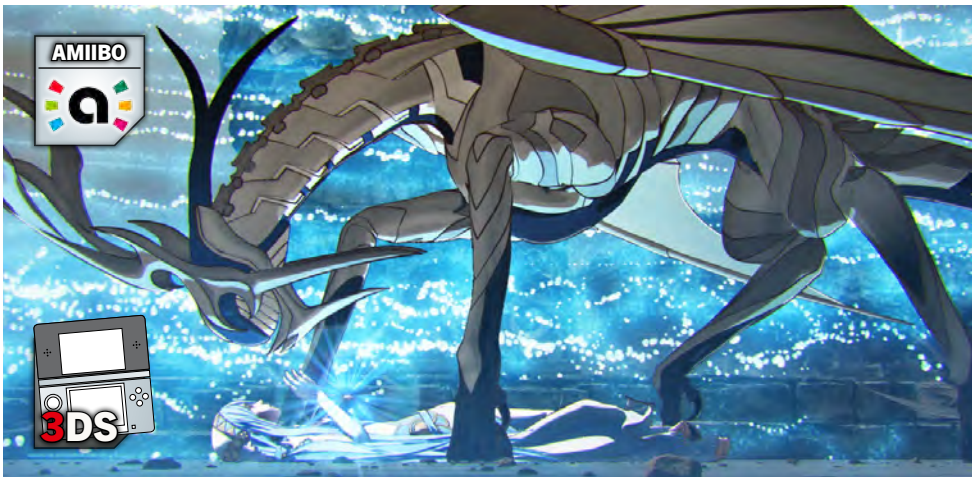
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Omega Force/Team Ninja
Alternative: Senran Kagura Burst
Termin: 1. Quartal 2016

Screen-Info: Sicher verwahrt in Nintendos Burgfried, konnten wir Shiek dazu überreden, uns einige Screenshots vom Presseserver zu beschaffen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100





Besonders wichtige Ereignisse, wie sie hier zu sehen sind, werden in Form von animierten Zwischensequenzen erzählt.

FIRE EMBLEM FATES

Rollenspiel Neuer Untertitel, neue Features: Die Schlacht auf den Feldern der E3 hat so manch interessantes Detail über Nintendos aktuellen 3DS-Taktikhammer hervorgebracht.

Normalerweise ist es eher unüblich, mit der schlechten Nachricht zu beginnen, doch in diesem Fall ist damit wohl die am meisten gestellte Frage verknüpft: Wird das neue *Fire Emblem* noch dieses jahr in Europa erscheinen? Leider haben die N-ZONE-Botschafter hier keine guten Neuigkeiten – erst Anfang des kommenden Jahres werdet ihr euch wieder als Feldherr probieren dürfen.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„In Sachen Features stellt *Fates* seinen Nachfolger ganz klar in den Schatten."

Wenn es eins gibt, was mich an *Fates* schon jetzt gewaltig stört, ist es ganz klar der Phönix-Modus. Man kann Anfängern ja ruhig ein wenig entgegenkommen, aber durch diese Entscheidung verkommt das neue *Fire Emblem* fast schon zu einer reinrassigen Virtual Novel. Dabei sind es doch gerade die spannenden Gefechte mit ihren taktischen Möglichkeiten, die die Serie seit Jahrzehnten so beliebt machen. Vor allem mit den anderen Innovationen hat Nintendo bei mir voll ins Schwarze getroffen. Durch die verschiedenen Handlungsstränge bietet *Fates* einen hohen Wiederspielwert und beim Ausbau der eigenen Burg kann man sich richtig schön austoben.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
Alternative: Fire Emblem: Awakening
Termin: 2016

Screen-Info: Pünktlich zur E3 und den gleichzeitig veröffentlichten, neuen Informationen hatte Nintendo auch einige frische Screenshots im Gepäck.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Fröhlicher Schloss-Designer

Diesem Umstand ist es jedoch zu verdanken, dass man bis dahin genügend Zeit hat, um sich über alle Neuerungen von *Fire Emblem Fates* (so der Untertitel der außerhalb Japans erhältlichen Version) zu informieren. Die wohl größte Innovation des Spiels ist nach wie vor, dass ihr euch ab einer bestimmten Mission für eine der beiden verfeindeten Fraktionen im Spiel entscheiden müsst oder vielleicht sogar eine dritte, neutrale Route einschlagt. Eine knifflige Entscheidung, da ihr auf beiden Seiten Verbündete habt und diese je nach Entscheidung euch fortan als Feind betrachten. Rückgängig gemacht werden kann diese Entscheidung nicht. Überlegt euch also, gegen welche Nation ihr künftig euer Eigenheim verteidigen wollt. Dieses stellt eine weitere Neuheit in *Fire Emblem Fates* dar. Innerhalb dieser Burgmauern dürft ihr Gebäude errichten und euch dort mit neuer Ausrüstung eindecken. Per Streetpass-Funktion könnt ihr Schlössern von anderen Spielern einen Besuch abstatten und sogar die Bewohner zum Duell herausfordern. Auch verbündete Charaktere, die ihr auf eurer Reise trefft, warten in eurer Burg auf ein Schwätzchen. Mit etwas Glück trefft ihr vielleicht sogar eine Person, mit der ihr besonders gut auskommt und die sich im Spielverlauf auf eine Romanze mit eurem Hauptcharakter einlässt. Erstmals sind in *Fire Emblem Fates* auch gleichgeschlechtliche Beziehungen möglich – eine begrüßenswerte Neuerung. Neju mit dabei ist zudem der Phönix-Modus. Wer sich für diesen extraleichten Schwierigkeitsgrad entscheidet, muss fortan nicht mehr um das Leben seiner Recken fürchten.

Casuals on Fire

Sollten eure Helden im Kampf den kürzeren ziehen, erwachen sie in der darauffolgenden Runde wieder zum Leben, was ausgeklügelte Strategien oder sinnvolle Item-Verwaltung überflüssig macht. Nintendo beteuerte bereits, dass der Phönix-Modus primär für Spieler gedacht ist, die sich einzig und allein auf die Story konzentrieren wollen. Das ist verständlich, doch muss man hoffen, dass auch das Spieldesign im Allgemeinen nicht unter diesem Feature zu leiden hat. Ebenso ist seitens Nintendo noch nicht geklärt, ob hierzulande ebenfalls alle Episoden einzlen erhältlich sein werden oder ausschließlich das komplette Spielpaket.

Marco Cabibbo

Erneut können zwei Charaktere zusammen in den Kampf gehen, um dort voneinander zu profitieren. Für jeden Gegnertypus gibt es eine passende Konterklasse.

Die Gestaltung der über die Spielwelt verteilten Dungeons erfolgt zufallsgeneriert.

Wir übernehmen die Kontrolle über einen in ein Pokémon verwandelten Menschen.

POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON

Action-Rollenspiel Nicht nur für Kellerkinder: Die Pokémon zieht's in den Untergrund.

Die *Mystery Dungeon*-Reihe ist bekannt für regelmäßige Cross-over mit anderen Serien und kaum eines dieser Cross-over ist erfolgreicher als jenes mit *Pokémon*: Im neuesten Teil für den 3DS steuern wir wie üblich einen in ein Taschenmonster verwandelten Menschen – 20 verschiedene Pokémon stehen zur Auswahl – und machen uns auf, um unser Schicksal umzukehren und zusätzlich aufzuklären, warum andere Knuddelbestien auf einmal zu Stein werden. Hierzu streichen wir durch eine große Oberwelt, in der wir nach und nach auf alle der insgesamt 720 Pokémon treffen. Um in der Handlung voranzukommen, begeben wir uns in die zahlreichen über die Map verteilten Dungeons. Diese sind nicht statisch aufgebaut, sondern wechseln bei jedem Besuch dank eines Zufallsgenerators ihren Aufbau – quasi unbegrenzte Spieldauer ist also garantiert. Hier schließen wir uns mit anderen Monsterchen zusammen und bestreiten Echtzeitkämpfe. Dadurch leveln wir unsere Figur dank gewonnener Erfahrung nach und nach immer weiter auf und machen sie stärker. Potenziell gelungenes Futter für *Pokémon*-Fans! ■ **Lukas Schmid**

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Spike Chunsoft
Alternative: Monster Hunter 4: Ult.
Termin: Frühjahr 2016

Screen-Info: Die E3 ist vorbei und mit sich gebracht hat sie eine Flut an Bildmaterial zu allerlei neuen und bereits bekannten Spielen – so auch zu diesem.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: RIO 2016

Sportspiel Ein Klempner spielt Rugby am Zuckerhut.

Rio de Janeiro ist für die Olympischen Sommerspiele schon eine großartige Party-Location – da bietet sich das dazu passende Feten-Game natürlich geradezu an! Mit *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen Rio 2016* geht die athletische Spielserie um Nintendos Chefklempner und Segas Mach-3-Igel in die nächste Runde. Dabei bringt sie offenbar auch einige frische Figuren mit. Gesichtet wurden bislang zum Beispiel der drollige Dieb Mopsie aus dem Mario-Universum ebenso wie dessen Nintendo-Kumpel Diddy Kong. Auf Sonics Seite schlagen sich augenscheinlich Rouge und Jet, ebenfalls zwei echte Sega-Klassiker. Von Geschicklichkeitswettbewerben wie Rhythmischer Sportgymnastik und Bogenschießen über Leichtathletikdisziplinen wie den 100-Meter-Lauf bis hin zu actiongeladenen Sportarten wie Fußball oder Rugby wird eine Menge geboten. Die besagte Menge beinhaltet zwar immer noch keinen genauen Release-Termin, man darf aber davon ausgehen, dass der Titel im Zeitrahmen der echten Olympischen Spiele des kommenden Jahres erscheinen wird – also höchstwahrscheinlich Anfang August 2016.

■ **Benjamin Kegel**

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Sega
Alternative: Wii Sports Club
Termin: 2016

Screen-Info: Unsere sportlichen Screenshots haben wir uns in einem Download-Marathon von Nintendos Presse-Server heruntergeladen. Schick, gell?

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Seien wir ehrlich: Rugby dürfte Mario eher liegen als der 100-Meter-Sprint.

Haha, dieser Mopsie! Nicht mal im Wettlauf legt er seinen Loot-Beutel zur Seite.

In Shibuya werdet ihr zu den Waffen gerufen. Hier kommt viel von *Persona* durch.

Jede Figur in eurer Truppe findet eine Art Seelenpartner aus *Fire Emblem*.

GENEI IBUN ROKU #FE

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Atlus
Alternative: Xenoblade Chronicles
Termin: 2016

Screen-Info: Beide Screenshots sind dem neuesten Trailer entnommen worden, der jüngst auf der E3 im sonnigen Los Angeles der Welt präsentiert wurde.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Rollenspiel Welcher Held passt wohl heute zu mir?

Sofern euch der Anblick dieser Screenshots bekannt vorkommen, der merkwürdige Titel jedoch nichts sagen sollte, müsst ihr gar nicht erst lange über des Rätsels Lösung spekulieren. Bei *Genei Ibun Roku #FE* handelt es sich schlicht und ergreifend um das seit langem in Entwicklung befindliche Crossover aus *Shin Megami Tensei* und *Fire Emblem*. Auf der E3 gab es neben einem neuen Trailer auch erste Informationen darüber, inwiefern beide Spieleuniversen miteinander kombiniert werden. So etwa verschmelzen eure Protagonisten aus der Realität mit berühmten Protagonisten aus der deutlich fantasylastigeren Welt von *Fire Emblem*. Für den Hauptcharakter Itsuki etwa steht die Kämpferhaut von Chrom bereit, was ihn demnach zu einem nahkampfaffinen Streiter macht. Dieses Konzept erinnert stark an das Persona-Feature aus *Shin Megami Tensei*, in dem euch Schutzpatrone ins Getümmel begleiten. Das Kampfsystem tendiert derweil deutlich Richtung *Shin Megami Tensei* und wird daher mehr von euch fordern als nur einen Schwerthieb pro Runde, wie es in *Fire Emblem* der Fall ist. **Marco Cabibbo**

Typisch japanisch oder einfach abstrus? Fragen wir den Mann mit der Katzenmaske!

Das Abenteuer geizt nicht mit Splatter-Effekten, vor allem bei den Finishing Moves.

DEVIL'S THIRD

Action Ein Satz mit X: Das wird womöglich nix.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Valhalla Game Studios
Alternative: Bayonetta 2
Termin: 28. August 2015

Screen-Info: Nintendo selbst veröffentlichte auf der E3 keine neuen Bilder zum Spiel. Einem neuen Gameplay-Video konnten wir jedoch Screens entnehmen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Überraschung: Schon Ende August und damit deutlich früher als erwartet landet *Devil's Third*, das neueste Werk des ehemaligen *Ninja Gaiden*-Chefdesigners Tomonobu Itagaki, auf der Wii U. Ob das jedoch wirklich ein Grund zur Freude ist, ist fraglich, denn auch im neu veröffentlichten Gameplay-Material wirkt der Action-Titel alles andere als hochwertig. Die Grafik wirkt altbacken, die Schießereien und Nahkampf-Attacken kommen ziemlich belanglos daher und das Figurendesign und die Geschichte schwanken dem bisherigen Anschein nach zwischen skurril-japanisch und völlig hanebüchen. Nun, zumindest der letzte Punkt könnte für Fans von B-Movies und entsprechenden Spielen durchaus einen positiven Aspekt darstellen. Als schwer tätowierter Glatzkopf Ivan ziehen wir hier durch eine postapokalyptische Welt, in der nach dem Zusammenbruch der Satelliten-Technologie das pure Chaos herrscht. Hierzu ballern wir wild um uns, reihen Combo-Attacken aneinander und beenden unsere Angriffe mit brutalen Finishing Moves. Zusätzlich zur Kampagne wird es auch einen Online-Mehrspielermodus geben, in dem wir uns Clans anschließen und gegeneinander kämpfen. Zusätzlich ist eine Art Level-Editor angedacht. Wir wollen das Spiel noch nicht vollends abschreiben, vielleicht überraschen uns Itagaki und sein Team ja noch positiv; das bisherige Gameplay-Material lässt aber nicht zu sehr hoffen. **Lukas**

PROJECT ZERO: MAIDEN OF BLACK WATER

Adventure Psycho-Horrorspiele und Hektik passen eben nicht zusammen.

Yuuri gruselt sich durchs Hauptspiel, *DoA*-Kämpferin Ayana durch ein Bonuskapitel.

Für ein Spiel, das eigentlich schon längst fertig und in Japan auch schon seit knapp zehn Monaten erhältlich ist, lässt sich *Project Zero: Maiden of Black Water* echt eine Menge Zeit! Selbst Nintendo konnte uns noch keinen deutschen Release-Termin verraten, rechnet also ruhig weiterhin mit Herbst/Winter 2015. Gespannt sind wir vor allem darauf, wie gut sich Wasser und Regen als versprochenes stilistisches sowie Gameplay-Element schlagen, und ganz besonders auf die Schock-Wirkung der Geister am Gamepad. Ist das kompakte Display groß genug, um den gewohnten Gruselspaß zu liefern? **Benjamin Kegel**

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Koei Tecmo
Alternative: ZombiU
Termin: 2015

Screen-Info: Das gruselige Bildmaterial stammt von Nintendo. Das Spiel ist in Japan längst auf dem Markt, entspricht also der abgebildeten Screenshot-Qualität.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER

Simulation Im Serien-Spin-off entdecken wir den Innenarchitekten in uns.

Hübsch eingerichtete Häuser sorgen für zufriedene Bewohner.

Einer der spaßigsten Aspekte in *Animal Crossing* ist das Einrichten der Häuser – und im Spin-off dreht sich alles darum. Sowohl die Innenräume als auch die Gärten der Heime der tierischen Bewohner können wir nach eigenem Gusto ausschmücken. Auch öffentliche Gebäude wie die Schule oder das Rathaus lassen sich verzieren. Die zeitgleich mit dem Spiel ausgelieferten Amiibo-Karten werden intensiv genutzt, so können wir damit neue Bewohner ins Dorf einladen, verschiedene Tiere miteinander bekannt machen und unsere eingerichteten Häuser in *Animal Crossing: Amiibo Festival* für die Wii U übertragen. Könnte spaßig werden! **Lukas Schmid**

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Animal Crossing: N. L.
Termin: 02. Oktober 2015

Screen-Info: Das Spiel kennen wir schon länger. Anlässlich der E3 jedoch zeigte Nintendo neues Gameplay-Material und veröffentlichte neue Bilder.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

BRAVELY SECOND: END LAYER

Rollenspiel OMG, das Ende ist nah! Zumindest von der langen Wartezeit.

Verdammt, sie sind entkommen! Über wen sich Edea hier wohl nur ärgern mag?

Schon mehrfach hat es die Fortsetzung zum Überraschungserfolg *Bravely Default: For The Sequel* in unseren Vorschaubereich geschafft. Nun gibt es endlich auch einen Termin, wann *End Layer*, so der Untertitel des zweiten Teils, bei uns durchstarten wird. Okay, mit 2016 ist der Erscheinungstermin des 3DS-Rollenspiels recht grob datiert, aber man darf davon ausgehen, dass es wahrscheinlich im Frühjahr in Europa und Amerika kommt. Inhaltlich ist *Bravely Default: End Layer* knapp zwei Jahre nach dem ersten Teil angesiedelt. Neben bekannten Figuren wird es einige neue Recken geben, die ihr in eure Truppe aufnehmen könnt. Auch eine Vielzahl an neuen Jobs und damit verknüpften Fähigkeiten sollen enthalten sein. In Japan ist das RPG bereits seit April erhältlich. **Marco Cabibbo**

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Square Enix
Alternative: Bravely Default
Termin: 2016

Screen-Info: Wie ihr am Screenshot erkennen könnt, gibt es bereits eine Version mit englischen Texten. Das Bild selbst stammt aus dem neuesten Trailer.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

Achtung, liebe Leser: Alle Vorschauen auf dieser und den folgenden drei Seiten behandeln Spiele für den Nintendo eShop. Ihr bekommt diese also nur per Download!

Hach ja, da kommen freudige Erinnerungen an *F-Zero*, *Wipeout* und *Extreme-G* hoch. Alles großartige Games!

FAST RACING NEO

Rennspiel Nein, ihr habt euch nicht verlesen: *Fast Racing Neo* wird wirklich ein reines eShop-Spiel!

Seit 2,5 Jahren werkeln die Kollegen der Münchner Softwareschmiede Shin'en Multimedia mittlerweile an ihrem edlen Hochgeschwindigkeits-Sci-Fi-Rennspiel *Fast Racing Neo*. Das Schlüsselwort ist hierbei übrigens „Fast" – denn selbst in der langsamsten der drei Leistungs-Ligen erreichen die hochmodernen Antigrav-Boliden locker Geschwindigkeiten jenseits von 800 Stundenkilometern! Mit welcher der frei auswählbaren Maschinen ihr in den insgesamt 16 starken Strecken an den Start geht, solltet ihr euch genau überlegen – denn aufgrund ihrer individuellen Werte in Beschleunigung, Top-Speed und Beweglichkeit steuern und spielen sich die Fahrzeuge extrem unterschiedlich.

Wählst du blau oder rot, Neo?

Doch es ist nicht nur die pure Geschwindigkeit, die *Fast Racing Neo* zu einem kernigen Rennspiel macht. Richtig bissig wird es neben seiner fordernden Streckenführung nämlich vor allem durch seine kreative Boost-Mechanik. Turbos lassen sich hier auf zweierlei Art zünden. Erstens: durch das Einsammeln von Nitro-Orbs – kleinen Kugeln, die auf den herrlich futuristisch designten Strecken herumliegen und euren manuellen Boost-Reservetank füllen. Die Spreu vom Weizen und damit den Sieger vom vierten Platz trennen aber die Turbo-Streifen auf der Piste, die ihr so bereits in zig Rennspielen von *Mario Kart* bis *F-Zero* gesehen habt – fahrt einfach über die grell leuchtenden Streckenmarkierungen, schon katapultieren sie euch mit Höchstgeschwindigkeit vorwärts. Der Clou dabei: Die Turbo-Streifen in *Fast Racing Neo* machen sich in zwei unterschiedlichen Farbphasen auf dem Asphalt breit. Ihr müsst die Motorenfrequenz eurer Rennmaschinen per Knopfdruck der angezeigten Turbo-Farbe anpassen, andernfalls wird euer Fahrzeug nicht gen Führungsfeld gefeuert, sondern brutal abgebremst. Dieses System funktioniert bereits jetzt großartig, verlangt vom Fahrer eine ruhige Hand selbst bei wilder Racing-Hektik und belohnt kompetente Rennspiel-Sportler für ihre antrainierten Fähigkeiten. **Benjamin Kegel**

Ihr wollt nicht alleine eure Runden drehen? Dann könnt ihr lokal im 4-Spieler-Splitscreen oder im Online-Multiplayermodus ran!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Überseht diesen Technik-Hammer ja nicht, bloß weil er nur für den eShop erscheint!"

Tesselation, Displacement Mapping, butterweicher Bildaufbau dank 60 fps – klingt alles ziemlich technisch, gell? Wie wäre es dann stattdessen hiermit: *Fast Racing Neo* wird ein absolutes Sci-Fi-Racing-Brett! Dieses herrliche Edelspiel würde sich auch als Retail-Titel ganz weit oben bei den leistungsstärksten Wii-U-Spielen einsortieren, als eShop-Game ist dieses Teil aber ein echter Software-Hammer! Zwar müsst ihr auf ein Waffensystem wie in ähnlichen Genreablegern verzichten, dafür gibt es vor allem mit dem Zwei-Phasen-Boost einen mehr als würdigen Action-Ersatz. So entsteht ein Top-Racer, den man schnell erlernt, aber langsam meistert.

INFOS

Hersteller: Shin'en Multimedia
Entwickler: Shin'en Multimedia
Alternative: Mario Kart 8 (mit 200ccm-Upgrade!)
Termin: 2015

Screen-Info: Die Bilder stammen von Shin'en höchstpersönlich. Wir haben das Spiel in Aktion gesehen, die Qualität der Screenshots passt echt gut!

WERTUNGSTENDENZ

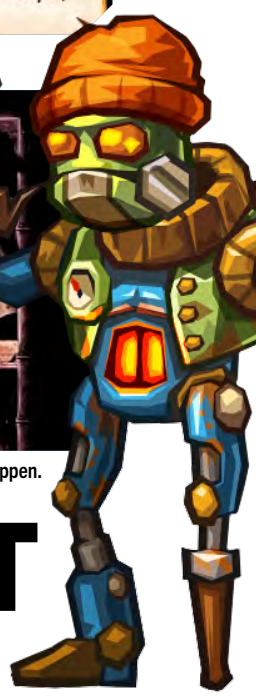
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Unsere Waffen erlauben es auch, die Projektile von Wänden abprallen zu lassen.

Die Dialoge der Figuren laufen in Textform ab.

Der einmalige Stil des Erstlings kommt in der Fortsetzung noch besser zur Geltung.

Kommen wir nahe an einen Feind heran, können wir ihn direkt verkloppen.



STEAMWORLD HEIST

Strategie Wider die Konventionen: *Steamworld* krempelt sein Gameplay um.

Man denkt nicht allzu oft über die zugrunde liegenden Logiken der Spiele-Entwicklung nach, doch ein Grundsatz scheint klar: Eine offizielle Fortsetzung hat im Regelfall die Aufgabe, das Gameplay des Erstlings zu übernehmen und lediglich zu erweitern und verbessern. Umso überraschender, dass die Entwickler von *Steamworld Dig* mit *Steamworld Heist* nun spielerisch in eine völlig andere Richtung gehen – und das, obwohl das erste Spiel bei Kritikern und Fans gleichermaßen sehr gut ankam. Anstatt eines Jump & Runs mit Metroidvania-Elementen und einem interessanten Grabe-Feature erwartet uns im Sequel somit ein reinrassiges Strategie-Spiel. Und anstatt in eine Steampunk-Version des Wilden Westens verschlägt es uns in eine ebensolche Variante des Weltraums. Gleich geblieben sind jedoch die charmante Atmosphäre und der einmalige Grafikstil des Abenteuers.

Robo-Radau im Weltraum

In Gestalt des Roboters Captain Piper übernehmen wir die Kontrolle über eine Gruppe von allerlei aus Altmetall zusammengeschraubten Blechkameraden und begeben uns in 2D in die rundenbasierten Schlachten. Neben der Möglichkeit, den Feinden direkt auf die Rübe zu geben, verfügen wir auch über diverse Schusswaffen. Diese sind meist die erste Wahl, denn es ist alles andere als einfach, nahe an die Bösewichte heranzukommen. Aus der Ferne jedoch können wir gezielt auf ihre Rüben feuern, explosive Fässer abschießen, ihnen lose Gegenstände auf den Kopf fallen lassen und mehr. Unsere Projektile prallen zudem von Wänden ab, sodass auch fiese Treffer über die Bande möglich sind. Nachdem man an der Reihe war, stehen den Gegnern aber natürlich genau dieselben Möglichkeiten zur Verfügung, sodass man seine Position im Raum stets im Auge behalten muss. Das dürfte sich gerade im späteren Spielverlauf als ordentlich fordernd entpuppen, da man oftmals über mehrere Schauplätze auf einmal den Überblick behalten muss. Die gegnerischen Truppen werden nämlich immer zahlreicher und die einzelnen Widersacher größer und stärker. Während das Gameplay also bereits sehr vielversprechend wirkt, sich aber noch beweisen muss, wagen wir angesichts des tollen ersten Teils die Prognose, dass der Humor genauso gelungen sein wird wie bisher. Die Robo-Kameraden schütteln (in Textform) regelmäßig lustige One-Liner aus dem Ärmel, Slapstick-Humor ist allgegenwärtig und die Handlung dürfte vergleichsweise simpel, aber ebenso unterhaltsam daherkommen. Wir erwarten eine in jeder Hinsicht gelungene Neuausrichtung der sympathischen eShop-Serie! ■ **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die Entwickler wissen, was sie tun: Ich freue mich auf einen tollen Strategie-Spaß."

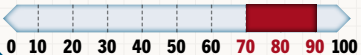
Mit dem ersten Spiel der Reihe, *Steamworld Dig*, hatte ich jede Menge Spaß. Ergo war ich ein wenig enttäuscht, als ich erfuhr, dass die Fortsetzung bezüglich des Gameplays in eine völlig andere Richtung gehen würde. Meine Zweifel an dieser Entscheidung sind jedoch angesichts des dem bisherigen Anschein nach sehr gut umgesetzten Strategie-Gameplays fast vollständig weggeblasen, denn der Humor und die Atmosphäre funktionieren trotz des Genre-Wechsels nach wie vor super. Worauf ich jetzt noch hoffe, ist die baldige Ankündigung einer Wii-U-Fassung – in HD dürfte das Spiel noch besser aussehen.

INFOS

Hersteller: Image & Form
Entwickler: Image & Form
Alternative: Steamworld Dig
Termin: Herbst 2015

Screen-Info: Die Entwickler arbeiten eng mit dem Mario-Konzern zusammen, sodass Nintendo selbst diese Bilder auf der E3 an die Öffentlichkeit brachte.

WERTUNGSTENDENZ



Regelmäßig treten wir gegen überlebensgroße Bosse an.

Das Spiel-und Leveldesign erinnert wirklich frappierend an *Sonic the Hedgehog*.

FREEDOM PLANET

Jump & Run Erwartet uns hier ein *Sonic*-Ersatz?

INFOS

Hersteller: GalaxyTrail
Entwickler: GalaxyTrail
Alternative: Sonic: Lost World
Termin: August 2015

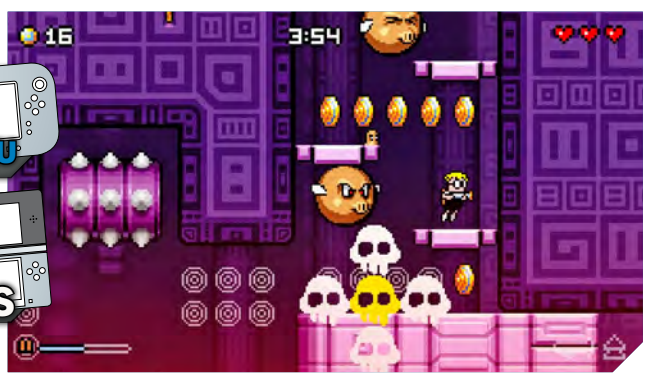
Screen-Info: Auf die Gefahr hin, dass wir uns wiederholen: Die Bilder stammen von der E3. Dort wurden sie von Nintendo höchstselbst veröffentlicht.

WERTUNGSTENDENZ

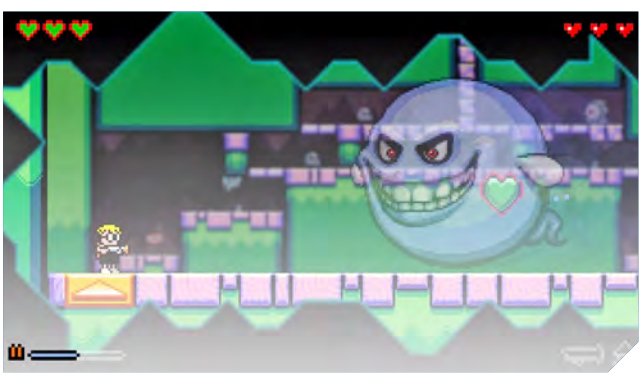
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Wenn Sonic qualitativ versagt, müssen eben neue Helden in einem mehr als eindeutig von den Abenteuern des blauen Igels inspirierten Abenteuer ran. Und die machen das allem Anschein nach mehr als ordentlich: In Gestalt der drei Spielfiguren Lilac, Carol und Milla – wen wir steuern, steht uns frei – rennen und hüpfen wir durch insgesamt 14 Levels im allerschönsten Retro-Grafikstil. Am Ende der Abschnitte stehen zudem regelmäßig Auseinandersetzungen gegen riesige Bossgegner an. Da trifft es sich gut, dass die Protagonisten im Gegensatz zum Flitze-Igel nicht nur auf Köpfe springen, sondern auch kräftig zuschlagen können. Für Abwechslung sorgen zudem Abschnitte, in denen wir zum Beispiel am Sattel eines Motorrads Platz nehmen. Wenig überraschend oder kreativ kommt die Handlung rund um einen Alien-Angriff daher, was bei einem Spiel dieser Machart aber kaum verwunderlich ist. Zudem ist die Präsentation trotzdem erstaunlich hochwertig und wartet sogar mit jeder Menge (englischer) Sprachausgabe auf. Freunde gepflegter Hüpfkost schlagen im August zu.

Lukas Schmid



Oftmals machen uns zahlreiche Bösewichte auf einmal das virtuelle Leben schwer.



Wer gegen die Bosse bestehen will, muss die Steuerung des Spiels perfekt meistern.

MUTANT MUDDS SUPER CHALLENGE

Action Der beliebte Indie-Actionheld ballert sich auf Wii U und 3DS durch herausfordernde Levels.

INFOS

Hersteller: Renegade Kids
Entwickler: Renegade Kids
Alternative: Mutant Mudds
Termin: Sommer 2015

Screen-Info: Renegade Kids ist eines der auserwählten Indie-Studios, welche von Nintendo auf der E3 promoted wurden. Nintendo selbst veröffentlichte die Bilder.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

In Übersee ist *Mutant Mudds 2* schon wieder ein alter Hut, bei uns hingegen gibt es abseits eines ominösen „2015“ noch nicht einmal einen festen Releasetermin. Dafür können wir uns schon bald in *Mutant Mudds: Super Challenge* ganz besonderen Herausforderungen stellen – die Level-Sammlung kommt nämlich ganz bewusst knackig schwer daher und richtet sich damit an Vollblut-Actionfans. Satte 40 Levels und fünf besonders knifflige Bossgegner warten darauf, von uns gemeistert zu werden. Trotz der deutlich härteren Gangart bleibt das zugrunde liegende Gameplay übrigens unangetastet: Wir rennen und springen in vergleichsweise gemächlichem Tempo durch die Abschnitte, sammeln Gegenstände und ballern mit unserer treuen Kanone alles beiseite, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Als besonderes Feature können wir dabei wie üblich zwischen verschiedenen Ebenen im Vorder und Hintergrund sowie in der Mitte der Levels wechseln – das kommt dank stereoskopischem 3D auf dem Nintendo 3DS ganz besonders gut zur Geltung. Versteckte Passagen sorgen zudem für Wiederspielwert.

Lukas Schmid

RIVE

Action Das ist ja wie *Gradius* mit Spinnenbeinchen!

Praktisch: Dank Laser-Leitlinie könnt ihr die Richtung eurer Geschosse planen.

Das hat etwas länger gedauert als die *Toki Tori*-Macher es sich gewünscht hätten, im November ist es nun aber endlich so weit: *Rive* landet auf der Wii U! Euch erwartet ein edler, reinrassiger Twin-Stick-Shooter. Mit dem linken Analogstick steuert ihr euer enorm wandlungsfähiges Raumschiff/Spinnenfahrzeug/U-Boot, mit dem rechten Analogstick justiert ihr eure Bordkanonen und eröffnet das Feuer auf Tonnen von Gegnern! Je nach Terrain – zum Beispiel freier Himmel, am Boden oder unter Wasser – erwarten euch hier unterschiedliche Steuersysteme und damit auch verschiedene Geschicklichkeitsanforderungen. Besonders klasse: Wir können Objekte nicht nur abschießen, sondern auch hacken. So öffnen wir Sicherheitsschlösser oder holen Feinde auf unsere Seite. ■ **Benjamin Kegel**

INFOS

Hersteller: Two Tribes
Entwickler: Two Tribes
Alternative: Ultratron
Termin: November 2015

Screen-Info: Das Bild ballerten uns die Freunde bei Two Tribes um die Ohren! Das Spiel sieht wirklich famos gut aus, vor allem in Bewegung.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

RUNBOW

Jump & Run Mehr Spieler, mehr Spaß! Kann das aufgehen?

Runbow setzt auf kräftige Farben, verzichtet dabei aber auf Detailfülle.

Wem der Koop-Spaß in *New Super Mario Bros.* für vier Spieler gleichzeitig noch nicht chaotisch genug war, der dürfte mit *Runbow* sein Glück finden. In dem recht bunten, optisch aber nicht allzu spektakulären Jump & Run dürfen nämlich bis zu neun Spieler gleichzeitig durch die Stages hüpfen, sich gegenseitig unterstützen oder schadenfreudig auch behindern. Offline, wohlgemerkt, denn *Runbow* möchte vor allem Genießer des gemeinsamen Couch-Gamings ansprechen. Wer gerade keine Kumpanen in Griffweite oder nicht genügend Controller parat hat, kann das Spiel allerdings online mit anderen Spielern bestreiten. Einen Abenteuermodus gibt es als coole Dreingabe noch obendrauf. ■ **Marco Cabibbo**

INFOS

Hersteller: 13 AM Games
Entwickler: 13 AM Games
Alternative: NSM Bros.
Termin: Herbst 2015

Screen-Info: Der Screenshot links stammt aus dem aktuellen Trailer. Na, könnt ihr alle neun Spielfiguren finden, die darauf zu sehen sind?

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

FORMA.8

Adventure Ein entspanntes Metroidvania, das euch auf wunderschöne Abenteuer im All einlädt.

Seid auf eurer Reise vorsichtig – nicht alle Gefahren sind so offensichtlich wie hier.

Forma.8 ist ein ziemlich knifflig auszusprechender Spieltitel. Forma.8 ist aber vor allem auch der Name einer putzigen kleinen Weltraumsonde, die nach einem Zwischenfall im All auf einem weit entfernten Planeten gestrandet ist. Zu Beginn ihrer Reise noch völlig ohne Fähigkeiten, Waffen oder auch nur mit einer Ahnung davon ausgestattet, was sie denn nun tun soll, macht sich unsere putzige Flugdrohne auf den Weg durch eine ihr unbekannte, fremdartige und oft auch feindselige Welt. Zunächst will sie nur nach ihren verschollenen Artgenossen Ausschau halten, doch bald schon stellt sich heraus, dass Forma.8s Mission viel wichtiger ist. Es gilt, die Energiequelle einer uralten Zivilisation im Herzen des Planeten ausfindig zu machen. Dabei warten auf die drollige Sonde nicht nur mächtige neue Upgrade-Fertigkeiten, sondern auch eine durch tolle Bilder inszenierte Storyline und ein wunderschöner Grafik-Stil. ■ **Benjamin Kegel**

INFOS

Hersteller: MixedBag
Entwickler: MixedBag
Alternative: Nihilumbra
Termin: 4. Quartal 2015

Screen-Info: Der herrliche Vektorgrafik-Shot stammt von Nintendos Presseserver. Er dürfte 1 zu 1 mit der Bildqualität des fertigen Spiels übereinstimmen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8

Es ist kein Geheimnis: Die Wii U spielt technisch nicht in der 1. Liga. *Splatoon* kontert das mit einem kreativen Artdesign, das seinesgleichen sucht.

SOUND 9

Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die Inklinge selbst brabbeln in einer Nintendo-typischen Fantasiesprache, die sehr putzig klingt. Musik und Geräuschkulisse sind hervorragend gelungen.

STEUERUNG 9

Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 9

Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Die Königsdisziplin von *Splatoon* mag bislang eher wenige Modi aufweisen – dafür sind diese umso besser gelungen und garantieren Langzeitspielspaß.

PRO / CONTRA

- ➕➕ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ➕☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ➕☐ Gut ausbalancierte Waffen und Mehrspielermaps
- ➕☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ➕☐ Diverse Minispiele auf dem Touchpad
- ➕☐ Hintergrundmusik mit Ohrwurmcharakter
- ➖☐ Kampagne für Einzelspieler recht kurz
- ➖☐ Lobby-System nicht einwandfrei umgesetzt

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

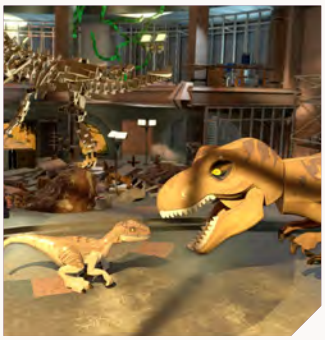
VIKTOR EIPPERT (29, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Splatoon (Wii U), Yoshi's Wolly World (Wii U), Batman: Arkham Knight (PS4), Steins;Gate (PS Vita)

Durchstöbert gerade: sämtliche Film-Streaming-Dienste für Konsolen

Und sonst: Freue ich mich riesig über den weltweiten Verkaufserfolg von Splatoon – über 1 Million Exemplare in unter einem Monat! Es macht immer noch reichlich Spaß und die regelmäßigen Updates halten mein Interesse hoch. Ich hoffe, Nintendo zieht die richtigen Schlüsse daraus und finanziert mehr derartig kreative, neue Marken!

BENJAMIN KEGEL (33, Redakteur)



Spielt gerade: Splatoon (Wii U), Super Smash Bros. (Wii U), Mass Effect (PC)

Sieht gerade: Jurassic World (zum dritten Mal. Ich liebe diesen Film). Mad Max: Fury Road (zum zweiten Mal. Auch den finde ich ganz fantastisch!)

Und sonst: Ich hatte in meinem Leben noch nie ein Haustier, aber so einen knuffigen Raptor würde ich spontan adoptieren. Auch wenn ich dafür in ein Haus mit deutlich mehr Garten-Auslauf ziehen müsste. Und mit mehr Nachbarn zur … äääh … Nahrungsbeschaffung.

MARCO CABIBBO (31, Redakteur)

Spielt gerade: Splatoon (Wii U)

Schaut gerade: Shirobako, Ore Monogatari, Hibike! Euphonium, Shigatsu wa Kimi No Uso, Working!!! und Jurassic World. Gott, war der schlecht …

Liest gerade: Spielkonsolen und Heimcomputer 1972-2015. Tolles Ding!

Und sonst: Starte gerade ganz groß mit dem X-Wing Miniaturenspiel durch und habe schon diverse Freunde angesteckt. Meine Staffel besteht derzeit aus vier TIE-Fightern, drei Interceptors, einem Bomber und einem Jagdbomber. Rexler Brath FTW!

LUKAS SCHMID (26, Invalider)

Spielt gerade: Far Cry 4 (PS4)

Sieht gerade: Die Legende der Prinzessin Kaguya, Man of Steel

Liest gerade: Dirk Stermann – 6 Österreicher unter den ersten 5

Und sonst: Mit einem neuen Rad macht es gleich viel mehr Spaß, auf der regennassen Fahrbahn auszurutschen und sich den Arm zu verletzen. Nach einer Woche Gips war ich sehr froh, dass die Sache damit dann auch erledigt war – fünf bis sechs Wochen mit dem unbequemen Ding um den Arm hätten mich wohl in den Wahnsinn getrieben.

MATTHIAS SCHÖFFEL (50, Layouter)

Spielt gerade: Sudoku

Hört gerade: Diverse - Love Is the Song We Sing: San Francisco Nuggets 1965–1970

Liest gerade: Scott McCloud - Der Bildhauer

Und sonst: Habe neulich ein voll funktionsfähiges Tapedeck für sage und schreibe acht Euro erstanden. Nicht im Internet ersteigert, nein, im Trödelladen gekauft und bar bezahlt. Endlich die legendären Mix-Tapes aus den Achtzigern wieder hören. Jetzt fehlt nur noch der Walkman für den Urlaub.

LARS KROMAT (42, Layouter)

Spielt gerade: Ukulele. Macht Spaß. Klingt positiv. Die Kids freuen sich. Die Fingerkuppen werden täglich unempfindlicher. Die Nachbarn müssen da jetzt durch. Zudem empfehle ich für Ukulelen-Interessierte, auf Youtube nach „Jake Shimabukuro" zu suchen. Ganz groß.

Sieht gerade: Broadchurch S02. Einfach nur genial! Und auf Empfehlung der Kollegen muss ich mir dann demnächst wohl endlich „Modern Family" anschauen …

Und sonst: Oh, kein Platz mehr. :)

VALENTIN ASCHENBRENNER (21, Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: mäßig erfolgreich Super Smash Bros. (Wii U)

Sieht gerade: Metalocalypse, Mad Max: Fury Road (zum vierten Mal, nimm dir daran mal ein Beispiel, Ben!)

Liest gerade: 21st Century Tank Girl

Und sonst: Nachdem ich im Affenkostüm diverse Male von Marco aufs Fressbrett bekommen habe (bitte nicht weiter nachfragen), widme ich mich wieder den schönen Dingen des Lebens! Wie zum Beispiel der PC-Version von Batman: Arkham Knight. AHAHAHAA …

CHRISTIAN DÖRRE (27, Volontär)

Spielt gerade: Batman: Arkham Knight, Pro Evolution Soccer 2015 (beide PS4)

Sieht gerade: Best of the Worst

Liest gerade: World War Hulk

Und sonst: Endlich habe ich es auch mal auf die Teamseite der N-ZONE geschafft. Damit wird sogar ein Kindheitstraum wahr, schließlich war die N-ZONE das erste Spielemagazin, das ich gelesen habe. Damals zur N64-Zeit. Oh mein Gott, bin ich alt! Na ja, wenigstens bin ich nicht so alt, wie Lukas aussieht, und werde vermutlich nie so alt, wie Matthias sich fühlt ;)

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

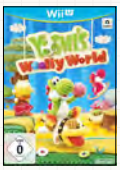
Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Yoshi's Woolly World	Yoshi's Woolly World	Ryu-DLC in Super Smash Bros.	Lego Jurassic World
FLOP-TITEL	Lego Jurassic World (3DS)	–	Lego Jurassic World	–


Yoshi's Woolly World (Wii U)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 52

So gerne ich Yoshis Woll-Abenteuer lieben würde, finde ich es doch „nur" sehr gut. Hinter der putzigen Fassade stecken nämlich kaum neue Ideen. Trotzdem werde ich es mir nicht nehmen lassen, es auch privat zu spielen. **8**

OMG, es ist so flauschig! Auch wenn ich Lukas' Einwand nachvollziehen kann, stört mich der Innovationsmangel bei *Yoshi's Woolly World* kein Stück. Denn dieses Jump & Run ist einfach Gute-Laune-Spaß pur! **9**

Dem guten Yoshi kann ich einfach nicht böse sein – außer bei *Mario Kart 8*. Da verzeihe ich ihm auch, dass mich sein wolliges Abenteuer nicht vollends überzeugt. Ein prima Jump & Run ist es aber auf jeden Fall. **7**

Yoah. Ganz nett. Wie halt alle Yoshi-Jump&Runs. Ich weiß nicht, irgendwie werde ich mit Nintendos Reitechse nicht so recht warm. Es ist aber putzig, sehr soft und handwerklich super gemacht – also genau wie der Plüsch-Amiibo. **7**

Lego Jurassic World (Wii U/3DS)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 56

Mit meinen acht Punkten beziehe ich mich auf die Wii-U-Fassung des Spiels, die das gewohnt gute Lego-Gameplay und den tollen Humor bietet. Auf dem 3DS hingegen vergebe ich aufgrund des geringen Umfangs nur fünf Punkte. **8**

Manchmal kommt es mir so vor, als wäre jeden Monat ein Lego-Spiel hier in der Meinungsmache. Also mal wieder: Die Lego-Formel funktioniert immer noch gut, aber dennoch häufen sich die Lego-Titel für meinen Geschmack zu sehr. **7**

Der erste *Jurassic Park*-Film ist ohne Frage ein echter Meilenstein, beim Rest ziehen sich mir aber die Fußklauen nach oben. Ziemlich schade, denn das reißt das ansonsten ordentliche Spiel für mich nach unten. **6**

Ein Lego-Spiel? Zu *Jurassic Park 1* bis *4*? Mit richtig knuffigen Kunststoff-Raptoren? Hach, schweig still, mein liebend Herz! So wirklich objektiv ist meine Meinung als Saurierfan deswegen auch nicht. Her mit der 8! **8**

Samurai Warriors Chronicles 3 (3DS)
∅ Wertung: 5,5 // Test S. 58

Ich mag die *Warriors*-Spiele, wirklich, aller Monotonie im Gameplay und dem seit Jahr und Tag unveränderten Spielprinzip zum Trotz. Diese 3DS-Auskopplung geht aber leider schlicht zu viele technische Kompromisse ein. **5**

Dank *Hyrule Warriors* ist meine Zuneigung zu den *Warriors*-Spielen signifikant gestiegen und zudem bin ich ein großer Fan von Samurai und deren Geschichte. Unabhängig davon spiele ich *Warriors*-Spiele lieber auf Heimkonsolen. **6**

Samurai Warriors hat seine Schwächen. In jeder Ausführung und auf jedem System. Tief in meinem Inneren kann ich mit dem Spielprinzip aber immer noch was anfangen und vergebe deshalb eine gut gemeinte 6 von 10. **6**

Nein. Sorry, aber einfach nur nein. Nach 16 Jahren voll endloser *Warriors*-Klone bin ich einfach komplett reizübersättigt, was diese Serie angeht. *Warriors*, gleich welcher Bauart, habe ich genug meiner Lebenszeit gewidmet. **5**

Don't Starve: Giant Ed. (Wii U eShop)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 74

Ein künstlerisch beeindruckender Grafikstil, bockschweres, aber motivierendes Gameplay (samt Perma Death!) und ungewöhnliche Ideen an allen Ecken und Enden: *Don't Starve* ist ein echter Geheimtipp! **8**

Eigentlich sind Survival-Spiele so gar nicht mein Ding, doch in diesem Fall habe ich dank günstigem Steam-Sale-Kauf auf dem PC einfach mal zugegriffen und hatte einige Stunden Spaß. Auf Wii U taugt's auch. **7**

Survival mit einem künstlerischen Anspruch. Wie so manch anderer Indie-Titel auch lockt *Don't Starve* die Spieler zunächst mit seinem Look und behält einige von ihnen dann mit mithilfe des Gameplays bei sich. **7**

Clever. Knifflig. In allen Belangen von der Idee über das Spielsystem bis hin zum Grafikstil sehr speziell. Das hier ist Feinkost – die wird so sicher nicht jedem munden, man kommt aber schnell auf den Geschmack! **8**

Dr. Mario Miracle Cure (3DS eShop)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 71

Ja mei, ist halt mal wieder *Dr. Mario*. Und wie in so ziemlich allen Ausführungen kann es dem großen Vorbild *Tetris* auch diesmal nicht ganz das Wasser reichen. Dass es trotzdem jede Menge Spaß macht, steht jedoch außer Frage. **7**

Bei *Dr. Mario* halte ich es ebenso wie bei *Tetris*: Das geht immer! Die Neuerungen fügen sich gut ins gewohnte Gameplay ein, das seit Game-Boy-Zeiten kein bisschen von seinem Langzeitspaß verloren hat. **8**

Mit Dr. Mario auf Virenjagd gehen, das zieht einfach. Auch in der x-ten Variation mit neuen Features, die alle zwar nett gemeint sind, es mit dem unverwüstlichen Original-Prinzip aber nicht ganz aufnehmen können. **8**

Dr. Mario wie damals auf dem Game Boy, nur eben in Farbe und mit etlichen kleinen technischen und inhaltlichen Spielerweiterungen. Mehr kann man aus diesem Konzept eigentlich nicht mehr rausholen – prima. **7**

Earthbound Beginnings (Wii U VC)
∅ Wertung: 5,25 // Test S. 70

Ich schließe mich Marco an: Gerade mit Blick auf den Nachfolger zieht *Earthbound Berginnings* klar den Kürzeren. Humor, Gameplay-Feinschliff und mehr lassen im NES-Erstling noch deutlich zu wünschen übrig. **5**

Ich finde es sehr löblich, dass Nintendo den Erstling der Serie nach Ewigkeiten endlich bei uns veröffentlicht. Dummerweise ist er einfach nicht mehr zeitgemäß – vor allem im Direktvergleich zum zweiten *Earthbound*. **6**

Ich bin generell kein Verfechter der Aussage: „war früher ganz gut, ist aber schlecht gealtert". Das erste *Earthbound* auf dem Famicom war schon damals kein echter Überflieger. Erst Teil 2 konnte auftrumpfen. **5**

Earthbound ohne Fleisch, reduziert auf ein reines RPG-Skelett. Man muss schon ein leidenschaftlicher Videospiel-Archäologe sein, um sich hier im *Xenoblade*-Zeitalter noch wohlfühlen zu können. Mit fällt es schwer. **5**

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U und 3DS. Stand: 02. Juli 2015.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juli 2015		
S. 38 UPDATE Lego Jurassic World	Warner Bros.	02. Juli 2015
2015/2016		
S. 40 UPDATE Devil's Third	Nintendo	28. August 2015
S. 16 UPDATE Super Mario Maker	Nintendo	11. September 2015
Mighty No. 9	Comcept	18. September 2015
Skylanders Superchargers	Activision	25. September 2015
Lego Dimensions	Warner Bros.	29. September 2015
UPDATE Rodea: The Sky Soldier	NIS America	16. Oktober 2015
NEU Shovel Knight (Retail)	Yacht Club Games	16. Oktober 2015
UPDATE Guitar Hero Live	Activision	23. Oktober 2015
NEU Just Dance 2016	Ubisoft	23. Oktober 2015
Xenoblade Chronicles X	Nintendo	Dezember 2015
Legend of Kay: Anniversary	Nordic Games	Sommer 2015
Teslagrad	SODESCO	Sommer 2015
Adventure Time: Finn and Jake Investigations	Little Orbit	Herbst 2015
Disney Infinity 3.0	Disney Interactive	Herbst 2015
Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Vicious Cycle	Herbst 2015
Lego The Avengers	Warner Bros.	Herbst 2015
S. 24 NEU Mario Tennis: Ultra Smash	Nintendo	4. Quartal 2015
S. 20 UPDATE Star Fox Zero	Nintendo	4. Quartal 2015
S. 26 NEU Animal Crossing: Amiibo Festival	Nintendo	4. Quartal 2015
Harvest Moon: Seeds of Memories	Natsume	Winter 2015
Project Giant Robot	Nintendo	2015
Project Guard	Nintendo	2015
S. 41 Project Zero: Maiden of the Black Water	Nintendo	2015
Yooka-Laylee	Playtonic	Oktober 2016
S. 39 Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio 2016	Nintendo	2016
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
S. 40 UPDATE Genei Ibun Roku #FE	Nintendo	2016
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2016
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	März 2017
Weitere Ankündigungen		
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
NES Remix 1 + 2	Nintendo	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Project Cars	Bandai Namco	Nicht bekannt
Wii U eShop		
NEU Roving Rogue	Padaone GFames	02. Juli 2015
UPDATE Never Alone	E-line Media	09. Juli 2015
S. 44 UPDATE Freedom Planet	GalaxyTrail	August 2015
S. 45 UPDATE Rive	Two Tribes	November 2015
NEU Lovely Planet	tinybuild/QUICKTEQUILA	Dezember 2015
S. 44 UPDATE Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	Sommer 2015
Nova-111	Curve Digital	Sommer 2015
Octodad: Deadliest Catch	Young Horses	Sommer 2015
The Swindle	Curve Digital	Sommer 2015
NEU Extreme Exorcism	Ripstone	3. Quartal 2015
Hex Heroes	Prismatic Games	3. Quartal 2015
S. 45 Runbow	13AM Games	3. Quartal 2015
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	3. Quartal 2015
Slain!	Digerati Distribution	3. Quartal 2015
NEU Typoman	Headup Games	3. Quartal 2015
S. 45 UPDATE forma.8	MixedBag	Herbst 2015
S. 43 UPDATE Steamworld Heist	Image & Form Games	Herbst 2015
NEU Soul Axiom	Wales Interactive	4. Quartal 2015
6180 to the Moon	Turtle Cream	2015
90's Arcade Racer	Nicalis	2015
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
UPDATE Adventures of Pip	TicToc Games	2015
A.N.N.E	Gamesbymo	2015
Aztez	Team Colorblind	2015
Assault Android Cactus	Witch Beam	2015
A World of Keflings	NinjaBee	2015
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2015
UPDATE Badland	Frogmind	2015
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2015
UPDATE Beatbuddy: Tale of the Guardians	Threaks	2015
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2015
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2015
Dance of the Damned	Nexis Games	2015
Dex	Treadlocks	2015

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dot Arcade	James Montagna	2015
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2015
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2015
S. 42 FAST Racing Neo	Shin'en	2015
Flavoured Cats	CW Games	2015
Forced	BetaDwarf	2015
UPDATE Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2015
Hyper Light Drifter	Heart Machine	2015
Infinity Runner	Wales Interactive	2015
Knytt Underground	Ripstone	2015
UPDATE Life of Pixel	Super Icon	2015
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2015
March of War	ISOTX	2015
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2015
UPDATE Never Alone	E-Line Media	2015
Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2015
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2015
Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2015
UPDATE Race the Sun	Disparity Games	2015
Road Redemption	Darkseas Games	2015
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2015
UPDATE Shutshimi	Choice Provisions	2015
Songs of Seven	Enlightened Games	2015
Space Hulk	Hoplite Research	2015
Starwhal: Just the Tip	Breakfall	2015
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
UPDATE Toto Temple Deluxe	Juicy Beast Studio	2015
Twisted Fusion	Leuvision	2015
U Craft	Nexis Games	2015
UPDATE Whoa Dave!	Gaijin Games	2015
Windup Knight 2	Robot Invader	2015
Wonder Flick	Level-5	2015
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
Project Treasure	Bandai Namco	Nicht bekannt
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted ...	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Slender: The Arrival	Blue Isle Studios	Nicht bekannt
The Rivers of Alice	Unami Games	Nicht bekannt
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
NEU Advance Wars 2: Black Hole Rising	Nintendo	02. Juli 2015
NEU Fire Emblem: Shadow Dragon	Nintendo	02. Juli 2015
NEU The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	02. Juli 2015
Contra Advance: The Alien Wars EX	Konami	Nicht bekannt
Dig Dug 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
NEU Double Dragon 3: The Sacred Stones	Arc System Works	Nicht bekannt
Drill Dozer	Nintendo	Nicht bekannt
Hogan's Alley	Nintendo	Nicht bekannt
Medabots AX: Metabee Version	Natsume	Nicht bekannt
Medabots: Rokusho	Natsume	Nicht bekannt
Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
NEU Pac-Man 2: The New Adventures	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pocky & Rocky with Becky	Natsume	Nicht bekannt
Polarium Advance	Nintendo	Nicht bekannt
Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Capcom	Nicht bekannt
Tecmo Bowl	Tecmo Koei	Nicht bekannt
The Adventures of Bayou Bill	Konami	Nicht bekannt
Wild Gunman	Nintendo	Nicht bekannt

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juli 2015		
NEU Die Schlümpfe	Ubisoft	15. Juli 2015
2015/2016		
Etrian Mystery Dungeon	Atlus	11. September 2015
Hatsune Miku: Project Mirai Remix DX	Sega	11. September 2015
Mighty No. 9	Comcept	18. September 2015
Skylanders Superchargers	Activision	25. September 2015
S. 41 UPDATE Animal Crossing: Happy Home Designer	Nintendo	02. Oktober 2015
NEU Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	16. Oktober 2015
UPDATE Rodea: The Sky Soldier	NIS America	16. Oktober 2015
NEU Shovel Knight (Retail)	Yacht Club Games	16. Oktober 2015
Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – R. B.	Atlus	30. Oktober 2015
S. 35 Chibi-Robo!: Zip Lash	Nintendo	November 2015
Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Sommer 2015
Little Battlers eXperience	Nintendo	3. Quartal 2015
Adventure Time: Finn and Jake Investigations	Little Orbit	Herbst 2015
Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Vicious Cycle	Herbst 2015
Lego The Avengers	Warner Bros.	Herbst 2015
Project X Zone 2	Bandai Namco	Herbst 2015
S. 36 NEU Sonic Boom: Feuer und Eis	Sega	4. Quartal 2015
S. 28 NEU The Legend of Zelda: Tri Force Heroes	Nintendo	4. Quartal 2015
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2015
Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	2015
S. 39 Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio 2016	Nintendo	2015
The Legend of Korra: A New Era Begins	Activision	2015
Entrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight	Atlus	12. Februar 2016
S. 30 NEU Mario & Luigi: Paper Jam Bros.	Nintendo	Frühjahr 2016
S. 39 Pokémon Super Mystery Dungeon	Nintendo	Frühjahr 2016
S. 37 NEU Hyrule Warriors: Legends	Nintendo	1. Quartal 2016
S. 41 Bravely Second: End Layer	Nintendo	2016
S. 38 UPDATE Fire Emblem: Fates	Nintendo	2016
S. 32 NEU Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	2016
S. 34 UPDATE Yo-kai Watch	Nintendo	2016
Weitere Ankündigungen		
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEEED	Nicht bekannt
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
Dragon Quest VIII	Square Enix	Nicht bekannt
NEU Disney Magical World 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
Etrian Osyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Final Fantasy Explorers	Square Enix	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon: Connect to the New Land/ Story of Seasons	Marvelous AQL/XSEED	Nicht bekannt
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
Monster Hunter X	Capcom	Nicht bekannt

3DS (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
NEU Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale	XSEED	Nicht bekannt
Stella Glow	Imageepoch	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
NEU The Legend of Legacy	Atlus	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
3DS eShop		
NEU Fantasy Pirates	EnjoyUp Games	02. Juli 2015
NEU Karous: The Beast of Re:Eden	Circle Entertainment	02. Juli 2015
NEU Mighty Gunvolt	Into Creates	02. Juli 2015
UPDATE Shingeki no Kyojin: Humanity in Chains	Atlus	02. Juli 2015
Dementium: Remastered	Renegade Kid	Sommer 2015
S. 44 UPDATE Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	Sommer 2015
UPDATE Picross e6	Jupiter	Sommer 2015
Antipole DX	Saturnine Games	3. Quartal 2015
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	3. Quartal 2015
UPDATE Steam World Heist	Image & Form Games	Herbst 2015
NEU Mega Man: Legacy Collection	Capcom	Winter 2016
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2015
UPDATE Cube Creator 3D	Big John Games	2015
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2015
Grinsia	Nicalis	2015
UPDATE Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2015
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2015
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2015
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2015
UPDATE Shutshimi	Choice Provisions	2015
Strike Force Foxx	Big John Games	2015
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2015
UPDATE Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2015
Treasurenauts	Renegade Kid	2015
UPDATE Whoa Dave!	Gaijin Games	2015
Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	Nicht bekannt
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
3D Streets of Rage 2	Sega	Juli 2015
3D Gunstar Heroes	Sega	August 2015
3D Sonic the Hedgehog 2	Sega	September 2015
Dig Dug 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
NEU Double Dragon 3: The Sacred Stones	Arc System Works	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Tecmo Bowl	Tecmo Koei	Nicht bekannt
The Adventures of Bayou Billy	Konami	Nicht bekannt

BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT (Wii U)

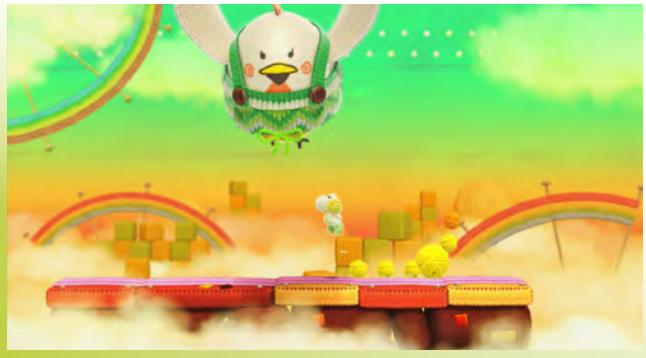
Hersteller: Armature Studio **Genre:** Action-Adventure **Termin:** März 2017

PROJECT X ZONE 2 (3DS)

Hersteller: Bandai Namco **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** Herbst 2015

YOSHI'S WOOLLY WORLD

Jump & Run Yoshi ist wieder da! Während sein neues Spiel hinsichtlich der Grafik völlig neue Wege geht, erweist sich der Rest seines Abenteuers als ziemlich traditionell. Aber macht es denn Spaß?



Die Bossgegner sind sehr schön gestaltet, stellen aufgrund der bekannten Drei-Treffer-Regel aber kaum eine Herausforderung dar und wiederholen sich zu oft.

Der serientypische Sammelwahn kommt auch in *Woolly World* voll zum Tragen. So sammeln wir etwa Grinseblumen, Stempel und fröhliche Wollknäuel wie dieses hier.

Im Kampf um den Titel „putzigstes Nintendo-Maskottchen" mischen Kult-Kugel Kirby und Knuddel-Dino Yoshi jeweils ganz vorne mit. Beide sind zudem vor allem im 2D-Jump&Run-Genre zu Hause und beide haben Abenteuer spendiert bekommen, welche sich voll um das Thema Wolle und andere Bastelmaterialien drehen. Während es bei Kirby bereits auf der Wii so weit war, darf Yoshi erst jetzt ran, auf der Wii U. Und die zusätzliche Hardware-Power macht sich ordentlich bezahlt: Während Kirby durch ein wunderschönes, aber technisch im Grunde wenig beeindruckendes und völlig in 2D gehaltenes Abenteuer hüpfte, gehört *Woolly World* mit zu den grafisch beeindruckensten Titeln der aktuellen Nintendo-Konsole. Zwar laufen wir erneut von links nach rechts durch die Levels, diese werden aber in 3D berechnet und die verschiedenen Texturen sehen so aus, als wären sie tatsächlich aus Materialien wie Wolle, Watte, Leder, Stoff und anderen Bastel-Utensilien gemacht. Hinzu kommen zuckersüße Animationen von Freund und Feind und Momente, welche den Bastel-Look kreativ nutzen. So lösen wir etwa einen Faden oder einen Knopf, woraufhin sich ein Teil des so befestigten Levels einfach „ablöst" und uns zum Beispiel eine neue Route ermöglicht. Hinzu kommt ein, wie für Nintendos 2D-Hüpfer üblich, ungemein stimmiger Soundtrack, der das Geschehen stets gut untermalt. Technisch und gestalterisch ist das Spiel also eine Pracht und anders als alles, was man bisher gesehen hat. Schade bloß, dass das Gameplay nicht ganz so kreativ daherkommt.

Kein Platz für Babys

Hier nämlich geht *Woolly World* keinerlei Risiko ein und orientiert sich stark an dem, was man bereits aus den Serien-Vorgängern für SNES, DS und Co. kennt. So ist Yoshis Moveset im Grunde dasselbe wie immer: Wir rennen durch die Gegend, führen durch einen Druck nach unten auf dem Steu-

Regelmäßig eingestreute, besondere Abschnitte sorgen für Abwechslung. So verwandelt sich Yoshi etwa in ein Motorrad oder wächst auf Riesengröße an.

Zu zweit macht das Hüpfen und Sammeln noch einen Zacken mehr Spaß als alleine. Wer keinen Mitspieler zur Seite hat, kann mittels Amiibo einen Helfer-Yoshi herbeirufen.

erkreuz eine Stampfattacke aus und besiegen Gegner, indem wir ihnen auf die Birne hüpfen. Zudem dürfen wir natürlich wieder fröhlich um uns werfen – diesmal aber nicht mit Eiern, sondern thematisch passend mit Wollknäueln variierender Größe. Zwar können wir damit etwa Piranha-Pflanzen einwickeln und Drahtgestelle bespannen, um sie anschließend als Plattformen zu benutzen, spielerisch hat das aber nur geringfügige Auswirkungen und unterscheidet sich kaum von der Funktionsweise der bekannten Eier. Worin sich *Woolly World* unterscheidet, ist die Tatsache, dass wir diesmal keinen schreienden Säugling auf dem Rücken haben – eine beruhigende Nachricht für all jene, welche Baby Marios Geheule aus dem SNES-Original noch heute in ihren Träumen verfolgt. So muss Yoshi diesmal nicht darauf achten, seinen kleinen Begleiter zu verlieren, sondern verfügt stattdessen über eine normale Lebensanzeige. Die kleinen Sterne, welche bisher die maximale Dauer bestimmten, welche Baby Mario von unserem Rücken entfernt sein darf, dienen passend dazu als normale Lebensenergie. Wer ein Level zu 100% abschließen will, muss dies zudem mit der vollen Anzahl an Leben tun – und das ist nur eine der Voraussetzungen. Zusätzlich müssen genügend Juwelen gesammelt werden, um alle versteckten Stempel freizuschalten, die bekannten fünf Grinseblumen pro Level sowie jeweils ebenfalls

DIE ZUCKERSÜSSESTEN AMIIBO ALLER ZEITEN

***Yoshi's Woolly World* kommt thematisch passend mit ganz besonderen Amiibo-Figuren daher.**

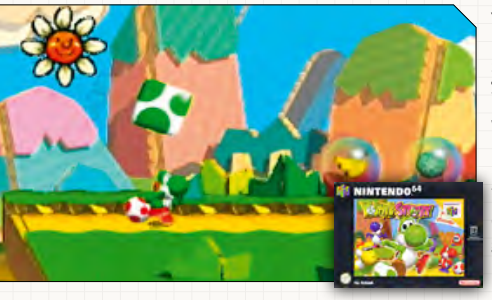
Nintendo entdeckte im vergangenen Jahr seinen persönlichen Stein der Weisen, mit dem der Konzern seitdem ordentlich die Kassen klingeln lässt: Die Rede ist natürlich von den Amiibo und inzwischen ist kaum noch ein großer Nintendo-Titel vor ihnen gefeit. Somit gibt es natürlich auch zu *Woolly World* insgesamt drei verschiedenfarbige Yoshi-Figuren zu kaufen. Diese bestehen jedoch nicht wie die anderen Amiibo aus Plastik, sondern sind tatsächlich aus Wolle gefertigt! Entweder in Grün, Blau oder Rosa können wir den gestrickten Dino erstehen, wahlweise einzeln oder im Bundle mit dem Spiel. Halten wir sie während des Spielens auf den NFC-Sensor des Gamepads, so springt ein zweiter Yoshi ins Abenteuer, der uns auf unserer Mission beisteht. Das Ganze funktioniert sehr ähnlich wie die Doppelkirsche in *Super Mario 3D World*: Beide Figuren reagieren gleich auf unsere Eingaben am Gamepad beziehungsweise Controller. Allerdings: Aufgrund der hohen Nachfrage sind die Figuren zu Redaktionschluss bei vielen Händlern schon ausverkauft.

DIE BISHERIGEN ABENTEUER DES GRÜNEN DINOS

Vor *Woolly World* musste Yoshi seinen Heldenmut schon des Öfteren unter Beweis stellen. Wir stellen die Spiele vor, in denen der Dino die Rolle des Protagonisten innehatte.

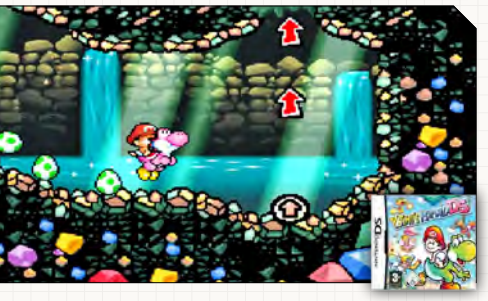
Super Mario World 2: Yoshi's Island
Erschienen: 1995
System: SNES

Am SNES fing alles an, und schon Yoshis erstes Abenteuer verfügte über all die Zutaten, welche die Serie auszeichnen: Baby Mario, Eierwerfen, zum Boss aufgeblasene Standard-Gegner und massig versteckte Items. Ein Klassiker!



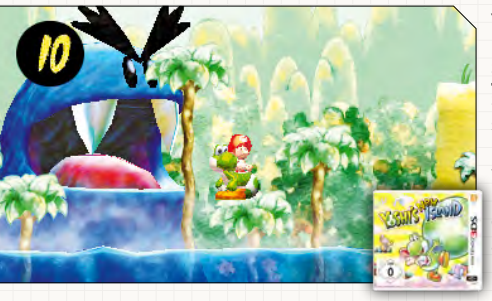
Yoshi's Story
Erschienen: 1998
System: N64

Yoshis N64-Ausflug bewegte sich weit vom Konzept des SNES-Erstlings weg und ist unter Fans sehr umstritten: Baby Mario sitzt diesen Trip aus und anstatt zum Level-Ende zu gelangen, müssen Früchte gesammelt werden. Putzig wie immer war's aber dennoch.



Yoshi's Island DS
Erschienen: 2006
System: DS

Zurück zu den Wurzeln: Baby Mario nimmt wieder auf dem Rücken der Yoshis Platz und wird durch Säuglings-Versionen von Bowser, Peach, Donkey Kong und Wario ergänzt. Jede Heulboje verleiht den Dinos dabei besondere Fähigkeiten wie ein erhöhtes Tempo.



Yoshi's New Island
Erschienen: 2014
System: 3DS

Spätestens mit *New Island* muss sich die Serie den Vorwurf gefallen lassen, ein wenig auf der Stelle zu treten: Bis auf die neu hinzugekommenen Riesen-Eier halten sich die Innovationen in Grenzen und anders als im direkten Vorgänger ist erneut nur Baby Mario dabei.

fünf spezielle Wollknäuel. Dank der Blumen schalten wir in den sechs Oberwelt-Abschnitten jeweils zu den acht Standard-Levels noch eine geheime Welt frei und für die gesammelte Wolle erhalten wir zahlreiche zusätzliche Yoshi-Designs, welche spielerisch jedoch keinerlei Auswirkungen haben. Übrigens: Wer als Dino im Link- Mario-, oder Samus-Look durch die Gegend hüpfen möchte, muss dafür nur den entsprechenden Amiibo ans Gamepad halten.

Levelgestaltung deluxe

Wir sehen: Der Sammeltrieb der Vorgänger kommt auch auf der Wii U voll zum Tragen. Dementsprechend müssen wir die Levels anders als etwa bei Mario auch nicht innerhalb eines knappen Zeitlimits abschließen, sondern haben alle Zeit der Welt, uns umzusehen. Das ist auch notwendig, denn die Items sind teilweise gut beziehungsweise zu gut versteckt. Die auch aus den bisherigen Serien-Ablegern bekannten, per Wurf-Item aktivierten Wölkchen, welche etwa einen Sammelgegenstand freigeben oder eine versteckte Route offenbaren, sind nämlich wieder zurück. Oftmals sind diese unsichtbar, bis man ihren Aufenthaltsort direkt berührt hat und leider nicht immer so logisch platziert, wie man sich das wünschen würde. Die Folge ist so manches lange und frustrierende Herumgesuche. Da tut es gut, dass die Levels wie thematisch und auch spielerisch ungemein abwechslungsreich gestaltet sind: Lava-Welten wechseln sich ab mit Abschnitten, welche uns etwa in einen wunderschönen Wald oder in eine aus Süßigkeiten bestehende Steppe schicken. Hinzu kommen besondere Abschnitte, in denen wir etwa als Yoshi-Motorrad, eine riesige Version des Kultdinos oder als fliegender Regenschirm unterwegs sind – das sorgt für Abwechslung und fügt sich gut in den Spielablauf ein. Eigentlich ebenfalls gelungen, aber dennoch etwas enttäuschend sind die Kämpfe gegen die Bossgegner. Wie in den anderen *Yoshi*-Spielen handelt es sich hierbei stets um große Versionen von Standard-Gegnern. Die Gefechte sind sehr einfach, aber aufgrund einiger netter Ideen und Attacken der Feinde trotzdem sehr unterhaltsam – zumindest beim ersten Duell. Ingesamt trifft man nämlich fast alle der teils überlebensgroßen Bosse zwei bis drei Mal mit nur geringfügig abweichenden Angriffsmustern. Das war zwar auch in den bisherigen Spielen nur selten anders, was aber nur bedingt als Entschuldigung taugt. Hier hätten wir uns schlicht und ergreifend mehr Gegner-Vielfalt gewünscht.

Zwei Dinos auf Wanderschaft

Ob im Gefecht gegen Obermotze oder in normalen Abschnitten: Wie bei den Nintendo-Hüpfern der letzten paar Jahre üblich, verfügt auch *Yoshi's Woolly World* über einen Koop-Modus, aber anders als etwa bei *Super Mario 3D World* nur für zwei Teilnehmer statt für bis zu vier Spieler. Als verschiedenfarbige Yoshis hüpft es sich noch unterhaltsamer als alleine, vor allem, weil man sich auch wunderbar gegenseitig necken kann: Dem Koop-Kumpanen auf den Kopf zu springen oder ihn zu schlucken und durch die Gegend zu spu-

Ähnlich wie in *Super Mario 3D World* können wir zwischen den Levels die Map frei erforschen. Anders als beim Klempner gibt es hier aber keine Geheimnisse zu entdecken.

Das Level-Design ist Nintendo-typisch sehr abwechslungsreich ausgefallen. So nehmen wir in einem Abschnitt etwa auf einem fliegenden Teppich Platz.

Wie üblich sind Kameks üble Taten der Auslöser für den Ausflug der Yoshis. Diesmal verwandelt er alle Dinos in Wollknäuel.

cken, bereitet einfach diebische Freude – hat aber auch spielerischen Sinn, wenn man seinem Mit-Yoshi etwa auf eine schwer erreichbare Plattform helfen möchte. Zudem ist wieder einmal das in Nintendos Koop-Hüpfern etablierte Hilfs-System mit an Bord, welches den Spieler seinen Kumpanen aus einer fliegenden Blase retten lässt, sobald dieser das Zeitliche gesegnet hat. Den Game-over-Screen gibt's erst zu sehen, wenn beide Figuren gleichzeitig draufgehen. Einige Abschnitte fallen mit zwei Spielern jedoch trotzdem einen Zacken schwerer aus als alleine, da man sich ab und an auch bei gutem Zusammenspiel gegenseitig mehr im Weg ist als sich zu unterstützen. Angesichts des ohnehin sehr niedrigen Schwierigkeitsgrads des Abenteuers fällt dieser Umstand aber kaum ins Gewicht.

Altes Spiel in neuer Wolle

Ja, es ist wahr: Eine Herausforderung ist *Yoshi's Woolly World* nicht. Vielmehr ist es ein Gute-Laune-Hüpfer, der möglichst allen Spielerschichten Spaß machen soll – das zeigt sich schon an der Tatsache, dass es zusätzlich zum normalen Schwierigkeitsgrad den sogenannten Entspannten Modus gibt, in dem wir so gut wie gar nichts falsch machen können. Zusätzlich können wir auch im Standard-Schwierigkeitsgrad spezielle Anstecker aktivieren, welche uns durch unterschiedliche Funktionen unterstützen und zum Beispiel verhindern, dass wir beim Sturz in einen Abgrund zum letzten Checkpoint zurückkehren müssen. Etwaige fehlende Herausforderung macht der Titel aber durch die ungemein putzige Präsentation, den Abwechslungsreichtum, den großen Umfang, die nahezu perfekte Steuerung und die gewohnte Nintendo-Qualität wieder wett. Zu schade nur, dass es sich allerdings trotz all dieser positiven Aspekte nicht leugnen lässt, dass die *Yoshi*-Serie seit Jahren und auch mit dem neuen Ableger etwas auf der Stelle tritt. Das ist genug für ein sehr gutes, aber eben kein herausragendes Abenteuer. **Lukas Schmid**

Viele Elemente aus dem Pilzkönigreich-Universum wie zum Beispiel Buu Huus gibt es in knuddeliger Bastel-Optik zu bestaunen.

MEINUNG
Lukas Schmidt

„Tolles Abenteuer, dem aber mehr Mut zur Innovation gut zu Gesicht gestanden hätte."

Als ich die ersten paar Levels von *Woolly World* hinter mir hatte, war ich von der einzigartigen Woll-Optik und der putzigen Atmosphäre dermaßen verzaubert, dass ich den N-ZONE-Hitstempel schon griffbereit liegen hatte. Je länger ich spielte, desto mehr fiel mir jedoch auf, dass hinter der bildhübschen Fassade im Grunde genau derselbe Titel steckt, den ich nun schon seit seligen SNES-Tagern spiele. Klar, Baby Mario hockt nicht auf Yoshis Rücken, ansonsten geht das Wii-U-Abenteuer aber zu sehr auf Nummer Sicher. Keine Frage, das Level-Design ist klasse und die regelmäßigen kreativen Ideen zaubern mir ein ums andere Mal ein Lächeln aufs Gesicht; jedoch hätte man, wie bei *Kirby und das magische Garn*, auf jeden Fall auch ein wenig mehr an der Gameplay-Schraube drehen sollen.

Yoshi's Woolly World

Termin: 26. Juni 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Good-Feel
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Yoshi's Woolly World überzeugt durch den absolut einmaligen und wunderschönen Bastel-Look.

SOUND 8
Sprache/Text: –/Deutsch
Die typischen, fröhlichen Nintendo-Melodien passen ein weiteres Mal wie die Faust aufs Auge.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: –
Nintendo hat die 2D-Jump&Run-Steuerung im Laufe der Jahrzehnte perfektioniert und somit lässt sich auch Yoshi präzise durch die Gegend navigieren.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (zwei Stufen)
Yoshi überzeugt durch die wunderbare Gestaltung sowie Levels, die vor Abwechslung nur so sprühen. Während *Kirby und das magische Garn* jedoch auch das typische *Kirby*-Gameplay veränderte, geht *Woolly World* hier jedoch etwas zu sehr auf Nummer Sicher.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: – **Spieler offline:** 2
Zu zweit macht die Hüpferei noch mehr Spaß als alleine. Nicht in allen Situationen wird sie durch einen Freund an der Seite allerdings automatisch einfacher!

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastische, liebevoll gemachte Grafik
- ✚✚ Abwechslungsreiches Level-Design
- ✚ Hervorragende Steuerung
- ✚ Sehr gut gemachte, putzige Präsentation
- ✚ Dank sammelbarer Items viel Langzeitmotivation
- ➖ Bossgegner wiederholen sich serientypisch zu oft
- ➖ Teils tendenziell unfair versteckte Items
- ➖➖ Keine Innovationen gegenüber den Vorgängern

WERTUNG/FAZIT

83

„Yoshi begibt sich in sein bisher hübschestes, aber innovationsarmes Abenteuer."

LEGO JURASSIC WORLD

Action-Adventure In der gefühlt hunderttausendsten Lego-Lizenzumsetzung versetzen uns die Entwickler von TT Games diesmal in den wohl berühmtesten Dinosaurier-Park der Welt.

Was haben wir nicht schon alles im Lego-Universum erlebt? Unter anderem haben wir das Imperium vernichtet, als Superhelden die Welt gerettet und uns mit Indys Peitsche durch Ruinen geschwungen. Nun senden uns die Entwickler von TT Games auf die Inseln Isla Nublar und Isla Sorna. Und wer sich in den letzten 22 Jahren nicht gerade mit einem Hochstand in einer Baumkrone versteckt hat, weiß natürlich, dass dies die Schauplätze der drei *Jurassic Park*-Filme sowie des neuesten Kinostreifens *Jurassic World* sind. Dementsprechend lässt euch der Titel auch sämtliche Schlüsselszenen der vier Filme erleben.

Alles beim Alten

Wie schon in den vorigen Lego-Spielen hüpft, schlagt und rätselt ihr euch durch lineare Levels, die den Kulissen der Vorlage nachempfunden sind und deren Look trotz Klötzchen-Optik hervorragend einfangen. Ihr seid stets mit mindestens zwei Figuren unterwegs, zwischen denen ihr jederzeit wechseln könnt und die unterschiedliche Fähigkeiten mitbringen. Während Dr. Grant mit seinem Raptorenzahn Gestrüpp zerschneiden kann und aus Dino-Knochen Leitern herstellt, untersucht seine Kollegin Dr. Sattler die Häufchen der Saurier und findet so wichtige Gegenstände. Auf Wunsch dürft ihr das komplette Spiel natürlich auch wieder mit einem Koop-Partner meistern, was den Spielspaß nochmals anhebt, allerdings auf der Wii U auch stark ruckelt. Im Gegensatz zu anderen Spielen aus der Reihe liegt der Fokus aber ganz klar auf den kleineren Geschicklichkeitseinlagen und Umgebungsrätseln. Bei den meisten Konfrontationen müsst ihr die Dinosaurier jedoch ablenken und an ihnen vorbeischleichen.

Inszeniert von Lego Spielberg

So ganz ohne Action kommt *Lego Jurassic World* aber natürlich

Wie gewohnt haben die Figuren verschiedene Fähigkeiten. Dr. Sattler beispielsweise untersucht die Häufchen der Saurier auf wichtige Gegenstände.

In einigen Passagen dürft ihr sogar selbst als Dino spielen. Dieser freundliche Triceratops bekämpft feindliche Dinos und macht den Weg für die Menschen frei.

DIE 3DS-FASSUNG IM KURZTEST

Noch nicht einmal halb so viel Spiel für fast das gleiche Geld: Der Handheld-Ableger ist leider eine herbe Enttäuschung geworden.

Direkt vorweg: Wer die Wahl hat, sollte lieber zur großen Version für die Wii U greifen. Wer sie nicht hat, sollte besser auch nicht die 3DS-Version von *Lego Jurassic World* kaufen. Statt die gleichen Szenen wie auf der Konsole nachzuspielen, bekommen Handheld-Besitzer nämlich nur eine stark verkürzte Fassung geboten. Zu jedem der vier Filme gibt es nur gerade mal drei Levels, wodurch sich der Titel in ungefähr einer Stunde komplett durchspielen lässt. Ist das schon ärgerlich genug, sind die wenigen vorhandenen Levels auch noch vollkommen zusammenhanglos aneinandergereiht. Da ebenfalls Zwischensequenzen fehlen, vermisst man hier oftmals den roten Faden und fragt sich, warum das Spiel jetzt gerade an dieser Stelle einsetzt, wo man doch gerade noch ganz woanders war und handlungsrelevante Szenen einfach übersprungen wurden. Obendrein nerven technische Macken, allen voran die allgegenwärtigen Ruckler. Das ist alles so enttäuschend, dass auch das an und für sich schöne Spielprinzip den Titel nicht mehr retten kann. Mit dieser Version war man nur auf schnelles Geld aus. **Christian Dörre**

Auch die 3DS-Fassung bietet ein paar coole Szenen, insgesamt ist das aber zu wenig.

Termin: 11. Juni 2015
Hersteller: Warner Bros.
Entwickler: TT Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: nein
Preis: ca. 40 Euro

58

„Inhaltlich abgespeckt, viel zu kurz und technisch wenig überzeugend“

nicht aus. In einigen Abschnitten dürft ihr sogar selbst in die schuppige Haut verschiedener Saurier schlüpfen und den Level verwüsten. Außerdem setzt *Lego Jurassic World* immer wieder kleine Quick-Time-Events ein, die das Tempo des Spiels ordentlich ankurbeln. Besonders gefallen haben uns die Abschnitte, in denen ihr zwischen Figuren an verschiedenen Orten hin und her wechseln müsst, um weiterzukommen. In einem Level von *Jurassic Park 3* wechseln wir sogar zwischen unserer Menschengruppe und dem T-Rex hin und her, der sich gerade ein Quick-Time-Gefecht mit dem Spinosaurus liefert. Diese Szenen verleihen dem Abenteuer eine für Lego-Spiele schon beinahe ungewöhnliche Rasanz. Während diese Abschnitte nicht so häufig zu meistern sind, kommen die Verfolgungspassagen, in denen ihr vor einem großen Saurier flüchten müsst, leider viel zu oft vor. Überhaupt muss man *Jurassic World* mal wieder den bei Lego-Spielen typischen Vorwurf machen, dass sie ihre netten Ideen zu oft wiederholen und somit schnell zu einer Übersättigung führen.

Liebe zur Vorlage

Doch trotz dieses Kritikpunktes hält *Lego Jurassic World* die meiste Zeit bei Laune. Das liegt vor allem an der tollen Umsetzung der Original-Szenen. Natürlich sind diese kinderfreundlich ins Lego-Universum eingebettet und bieten weder ausgerissene Körperteile noch Blut, doch Fans der Filme wird bei einigen Passagen das Herz aufgehen. Härtere Szenen aus den Filmen werden mit dem typisch albernen Lego-Humor verharmlost, wirken jedoch immer charmant und ziehen die Vorlage nicht ungewollt ins Lächerliche. Lediglich einige Schlüsselszenen sind etwas kurz geraten und wirken dadurch ein wenig abgehackt. Während dies Kritik auf hohem Niveau ist, müssen wir jedoch ein wenig über die Technik meckern. Die Steuerung der Dinosaurier ist etwas hakelig ausgefallen, zudem ist die Soundabmischung missraten und nervt mit ständigen Lautstärkewechseln. **Christian Dörre**

Bekannte Szenen wurden mit dem Lego-Humor versehen. Der T-Rex wird hier mit einem Gummiknochen abgelenkt.

MEINUNG
Christian Dörre

„Toller Fan-Service mit den bekannten Schwächen und technischen Mängeln.“

Als zum ersten Mal das bekannte Theme von John Williams einsetzte und die Klötzchen-Version von Sam Neill voller Ehrfurcht erstarrte, hatte ich *Lego Jurassic World* direkt in mein Herz geschlossen. TT Games hat es mal wieder geschafft, eine populäre Film-Vorlage mit dem typisch albernen Humor zu versehen und trotzdem das Flair des Originals beizubehalten. Als Fan der Kino-Reihe muss ich den Entwicklern für die hervorragend eingefangene Atmosphäre wirklich Respekt zollen. Da ist es gleich doppelt schade, dass dem Titel spielerisch ab der Mitte der Kampagne ein wenig die Luft ausgeht und kleinere technische Fehler zu bemängeln sind. Besonders das Geruckel im Zweispieler-Koop ist echt nervig. Hier muss noch dringend ein Patch her.

Lego Jurassic World

Termin: 2. Juli 2015
Hersteller: Warner Bros.
Entwickler: TT Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 7
Das Film-Universum sieht auch im Lego-Look toll aus. Störend hingegen sind gelegentliches Kantenflimmern, Clipping und Ruckler im Koop-Modus.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die bekannte Musik ist absolut hervorragend, die Soundabmischung der Synchronisation ist jedoch misslungen.

STEUERUNG 8
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: -
Die eigentlichen Lego-Figuren sind super zu kontrollieren, nur die Dinosaurier steuern sich zuweilen etwas hakelig.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
In der Kampagne erlebt ihr die Schlüsselszenen aller vier Filme in etwa sieben Stunden. Wer alles sammelt, ist deutlich länger beschäftigt.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Der lokale Zweispieler-Koop-Modus hebt den Spaß natürlich noch einmal an. Blöd nur, dass es hier vermehrt zu Rucklern und einigen Glitches kommt.

PRO / CONTRA
- ✚ Tolle Film-Atmosphäre
- ✚ Gelungene Inszenierung
- ✚ Viel zu sammeln
- ✚ Typisch eingängiges Gameplay, …
- ➖ … das sich später zu sehr abnutzt
- ➖ Schlechte Soundabmischung
- ➖ Einige kleinere Bugs und Glitches
- ➖ Ruckler im Koop-Modus

WERTUNG/FAZIT

79

„Der Humor und das toll eingefangene Film-Flair lassen über die Mängel hinwegsehen.“

Wie in sämtlichen *Warriors*-Ablegern steht ihr auch hier stets einer Übermacht gegenüber, die es auszuschalten gilt. Taktik sucht man aber vergeblich.

Ihr seid nicht nur mit eurem erstellten Recken unterwegs, sondern könnt meistens zwischen mehreren Feldherren auf dem Schlachtfeld hin und her wechseln.

SAMURAI WARRIORS CHRONICLES 3

Action Japanische Schlachtplatte im Hosentaschenformat. Oder: Einmal stumpfes, monotones Gekloppe zum Mitnehmen.

Hach ja, die *Warriors*-Marke. Auf sämtlichen Systemen sind mittlerweile unzählige Ableger der Serie zu Hause und erfreuen ihre kleine, aber treue Fangemeinde. Ein wenig Taktik in *Empires*, Schlachten im alten China in der Hauptserie *Dynasty Warriors* oder der (sehr japanisch wirkende) Hundertjährige Krieg in *Bladestorm: Nightmare* – die Fans sind schon mit kleinen Neuerungen oder nur einem Wechsel des Settings zufrieden. Abseits dieses kleinen Kosmos stößt die Marke aber zumeist auf wenig Gegenliebe. Veraltete Technik, ödes Gameplay und kitschig-billige Präsentation sind hier die aufgeführten Kritikpunkte. Auch *Samurai Warriors Chronicles 3* für den 3DS ist bis auf wenige Eigenheiten deckungsgleich zu allen anderen *Warriors*-Spielen. Ob das nun ein Grund zur Freude ist oder ihr lieber panisch weiterblättert, hängt also ganz davon ab, zu welcher der beiden Zockergruppen ihr euch zählt.

Japanisches Wirrwarr

Wie der Titel schon vermuten lässt, spielt *Chronicles 3* in der Samurai-Epoche im alten Japan. Historisch akkurat fallen die Schlachten und Charaktere allerdings nicht aus. Vielmehr läuft das ganze Geschehen eher auf dem Niveau einer Seifenoper ab. Anfangs erstellt ihr euch euren Charakter und wählt hierbei aus verschiedenen Körperformen, Frisuren und Mode-Accessoires. Anschließend fragt euch das Spiel verschiedene pseudophilosophische Dinge und möchte beispielsweise wissen, wie ihr darauf reagieren würdet, wenn ein Freund eure Hilfe braucht. Was das mit Schlachten im alten Japan zu tun hat, erschließt sich uns nicht ganz, was auch daran liegt, dass dieser anfängliche Unfug nie wieder aufgegriffen wird.

Schließlich versetzt euch das Spiel in die Streitkräfte des Feldherren Nobunaga, der Japan erobern möchte. Nobunaga ist dabei ein recht interessanter Charakter, da er sich im Laufe der Geschichte von einem Befreier mit noblen Zielen zu einem erbarmungslosen Herrscher entwickelt, von dem sich selbst enge Verbündete lossagen. Blöd nur, dass das Ganze so altbacken erzählt wird und zwischen den ganzen bedeutungslosen Figuren, auf die ihr trefft, fast schon untergeht. Die Geschichte wird dabei recht lieblos in englischen Textkästen erzählt. Da die Dialoge mit den unzähligen und zumeist völlig unwichtigen Charakteren aber furchtbar langweilig sind, werdet ihr diese nach einer Zeit eh einfach wegdrücken. Da hilft es auch nichts, dass ihr an einigen Stellen zwischen zwei Antworten auswählen dürft. Konsequenzen habt ihr aufgrund eurer Entscheidung eigentlich nie zu fürchten.

Fliegender Wechsel

Die Geschichte ist aber auch eigentlich vollkommen wurscht, denn wie bei allen *Warriors*-Spie-

Um die Schlachten zu gewinnen, müsst ihr die verschiedenen Befehlshaber des Feldes ausschalten. Die Fußsoldaten sind nichts anderes als Fallobst.

Die Story wird in englischen Textkästen erzählt und verwirrt schon nach kurzer Zeit mit viel zu vielen Figuren, zu denen ihr allesamt keine Bindung aufbaut.

len ist diese schließlich nur ein loser Aufhänger für die Schlachten. Diese laufen dann auch nach dem bewährten Muster ab. Auf der Y-Taste liegen schnelle Attacken, auf der X-Taste wiederum schwere Angriffe. Kombiniert ihr diese, gelingen euch verschiedene Kampfmanöver. Habt ihr genug Fußsoldaten niedergemäht, füllt sich eure Musou-Anzeige und ihr könnt mit der A-Taste mächtige Spezialattacken auf eure Feinde niederprasseln lassen. Diese solltet ihr jedoch nicht für die normalen Feinde verschwenden, da diese ohnehin nur Kanonenfutter oder in diesem Fall wohl eher Schwertfutter sind.

Die Musou-Angriffe sollte man sich besser für die gegnerischen Feldherren aufsparen, welche besser gepanzert sind und ebenfalls schwere Attacken auf Lager haben. Die Feldherren werden euch dabei immer auf der Karte auf dem unteren Screen angezeigt, denn deren Vernichtung ist ausschlaggebend dafür, dass ihr die Schlacht zu euren Gunsten entscheidet. Habt ihr den Hauptmann ausgeschaltet, flüchten nämlich auch die von ihm befehligten Soldaten. Wollt ihr eine Schlacht schnell entscheiden, könnt ihr also auch einfach an den normalen Soldaten vorbeirennen und euch auf ihren Anführer stürzen.

Hier kommt jedoch eine kleine Neuerung ins Spiel, denn oftmals steht ihr vor verschlossenen Toren und könnt deshalb nicht an euer Ziel heran. In manchen Fällen findet ihr in direkter Umgebung den Torwächter – habt ihr diesen besiegt, öffnet sich der neue Pfad. Meistens jedoch seid ihr darauf angewiesen, zwischen verschiedenen Charakteren hin und her zu wechseln. Ihr seid nämlich nicht nur alleine unterwegs, sondern habt stets einige Unterstützer auf dem Schlachtfeld, die jedoch anders positioniert sind. Je mehr Feldherren ihr mit euren Verbündeten platt haut, desto mehr Tore öffnen sich dann auch. Durch den Charakterwechsel, der in Sekundenschnelle per Tippen auf den unteren Bildschirm geschieht, könnte man sich jetzt natürlich mehr Abwechslung im Spielgeschehen versprechen, dies ist jedoch leider eine Fehleinschätzung. Klar, die anderen Figuren haben andere Waffen und Spezialfähigkeiten, im Grunde genommen spielen sie sich aber genauso wie der selbst erstellte Hauptcharakter. Da sich die Schauplätze des Krieges kaum und das Spielziel der Schlachten nie unterscheiden, muss man hier auch wieder den alten Kritikpunkt anbringen: *Samurai Warriors Chronicles 3* bietet nicht mehr als sich wiederholendes Button-Mashing und wird deshalb schon nach kurzer Zeit langweilig. Dadurch ist der ordentliche Umfang des Spiels auch ein zweischneidiges Schwert, da man nach zwei, drei Schlachten eh schon die Nase voll hat.

Nach jedem besiegten Gegner lädt sich eure Musou-Anzeige auf. Ist diese gefüllt, lässt sich eine mächtige und effektreiche Spezialattacke zünden.

Technik aus dem alten Japan

Auch technisch kann der Titel leider nicht das Ruder herumreißen. Das Kampfgeschehen läuft zwar durchweg flüssig, doch die matschige Grafik und vor allem die aus heiterem Himmel aufploppenden Gegner reißen einen schnell aus der Atmosphäre und wirken beinahe schon unfreiwillig komisch. Vor allem die Kamera ist ein echter Graus. Solltet ihr nicht über einen New 3DS oder ein Circle Pad Pro verfügen, werdet ihr hier schnell genervt sein, da die Kamera viel zu langsam mitdreht und ihr somit andauernd ins Leere schlagt. Das ist einfach nicht zeitgemäß.

Christian Dörre

In manchen Abschnitten dürft ihr zwischen zwei verschiedenen Antwortmöglichkeiten wählen, von denen keine eine wirkliche Auswirkung auf die Geschichte hat.

MEINUNG
Christian Dörre

„Dasselbe Mittelmaß wie immer und damit nur für Serienfans interessant."

Für zwischendurch mag ich die *Warriors*-Spiele ja irgendwie. Kurz mal über das Schlachtfeld prügeln und die vollkommen veraltete und sehr japanische Präsentation hat auch ihren Charme. Allerdings immer nur sehr kurz, denn spielerisch und technisch sind die Spiele so gehaltvoll wie ein Fruchtsaftersatz aus dem Discounter. Wer die ganzen Ableger voller Hingabe spielt, wird auch mit *Samurai Warriors Chronicles 3* seinen Spaß haben, da der Titel quasi genau dasselbe bietet wie die gefühlt hunderttausend anderen Versionen des asiatischen Gemetzels. Alle anderen Spieler können sich das Geld aber sparen und warten bei Interesse lieber auf das liebevollere, anspruchsvollere und einfach bessere *Hyrule Warriors Legends*, welches im 1. Quartal 2016 für 3DS erscheint.

Samurai Warriors Chronicles 3

Termin: 24. Juni 2015
Hersteller: Koei Tecmo
Entwickler: Omega Force
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6
Das Kampfgeschehen läuft erfreulich flüssig, doch nervige Pop-ups und die altbackene Matsch-Grafik verhageln den Spaß.

SOUND 5
Sprache/Text: Japanisch/Englisch
Während der Schlachten läuft mittelmäßiger Japano-Rock in Dauerschleife, die Menü-Musik ist allerdings grauenhaft.

STEUERUNG 6
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: Unterstützt Circle Pad Pro
An sich einfach und okay, doch ohne Circle Pad oder New 3DS nervt die schlechte Kamera.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer (3 Stufen)
Der Titel bietet mit seinen zahlreichen spielbaren Charakteren einen großen Umfang. Leider ist das Gameplay unfassbar öde und monoton.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Ihr zieht leider nur alleine in die Schlacht. Immerhin lassen sich die Ergebnisse im Challenge-Modus mit anderen Spielern vergleichen.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Großer Umfang
- ✚☐ Viele spielbare Charaktere
- ✚☐ Schnelles Wechseln zwischen den Figuren
- ➖☐ Schlecht erzählte Geschichte
- ➖☐ Langweilige Dialoge
- ➖☐ Altbackene Präsentation
- ➖➖ Eintöniges Spielprinzip
- ➖➖ Mangelhafte Kamera

WERTUNG/FAZIT

64

„Die Fangemeinde jubelt, alle anderen schütteln den Kopf. Ein typisches *Warriors*."

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

NEUE UNTERRUBRIK!

Seit knapp einem Jahr befeuert Nintendo vermehrt wichtige Titel nach Release mit frischen Inhalten in Form von bezahltem DLC sowie kostenfreien Updates. Was die DLC-Inhalte taugen und ob sich Spiele seit unserem Test zum Release signifikant weiterentwickelt haben, verraten wir euch ab sofort hier in der Nachspiel-Sparte hinten im Testteil!

SUPER SMASH BROS. DLC

Beat 'em Up Ein neuer Herausforderer hat den Ring betreten – und er hat gleich zwei alte Bekannte, dazu passende Kampfarenen sowie einem Haufen lustiger Kostüme mitgebracht.

Vor rund einem Jahr kochte es bei Nintendo noch in sämtlichen Abteilungen – von den Entwicklungsstudios bis hin zur Marketing-Abteilung waren sämtliche Produktionsbereiche bei Big N auf *Super Smash Bros. für Wii U* und *3DS* fixiert. Doch wen wundert's, immerhin stand für das Weihnachtsgeschäft ihr wohl wichtigster Titel auf dem Plan. Den Fans hingegen erging es nicht viel besser, sehnten sie doch bei jeder neuen Nintendo-Direct-Ausgabe die Ankündigung ihres Lieblingscharakters herbei. Wie man heute weiß, haben es nicht alle bekannten Figuren in die finale Version geschafft, doch zu diesem Zweck hat die Branche ja den DLC erfunden. Kurz nachdem Mewtu im April veröffentlicht wurde, rief Nintendo die Fans in einer großen Aktion dazu auf, für ihre favorisierten, noch nicht in *Smash Bros.* vorkommenden Kämpfer zu wählen. Bis dieses Voting Früchte trägt, wird es allerdings noch ein wenig dauern. In der Zwischenzeit serviert Nintendo mit einem großen Juni-DLC-Angebot aber mehr als genug Inhalte, um euch die Wartezeit bis dahin zu versüßen.

Angriff der Klonkrieger

Mit insgesamt drei verschiedenen Kämpfern sowie einer Vielzahl an Kostümen für eure Mii-Kombattanten fällt der DLC um einiges umfangreicher aus als noch die Downloadinhalte im April. Den Anfang macht dabei Roy aus *Fire Emblem: The Binding Blade.* Vielen Fans des Taktik-RPGs dürfte er noch in Erinnerung sein, da er auch eine wichtige Rolle im ersten *Fire Emblem* spielt, das jemals außerhalb Japans veröffentlicht wurde. Roy ist somit der fünfte Charakter aus der *Fire Emblem*-Reihe. Grundsätzlich ist dagegen angesichts der großen Popularität der Serie nichts einzuwenden, aber ausgerech-

SHIN SHO-RYU-KEN! Altmeister Ryu verfügt gleich über mehrere Final-Smash-Attacken. Ist der Gegner weiter entfernt, zündet ihr einen mächtigen Hadouken.

Lucas ist nicht nur beim N-ZONE-Lukas beliebt: Viele Fans haben sich seine Rückkehr herbeigesehnt. Schön, dass Nintendo ihren Wünschen nachgekommen ist.

In der normalen Variante ist Ryus Stage etwas nach links gerückt und verfügt nun auch über ein hölzernes Konstrukt.

net noch einen Schwertkämpfer mit identischem Move-Set samt Konterschlag hätte es nun doch nicht gebraucht. Auch bei Lucas (Erstauftritt: *Super Smash Bros. Brawl*) handelt es sich im Grunde um einen Klon-Kämpfer, in diesem Fall von *Smash*-Urgestein Ness. Was Fans an ihm schätzen, ist jedoch die deutlich dynamischere Gangart des Knirpes, die in Verbindung mit der größeren Angriffskraft für spaßige Duelle sorgt. Im Vergleich zu seinem *Brawl*-Gegenstück wurde Lucas' Angriffskraft zwar etwas reduziert, dennoch kann der Gute nach wie vor ordentlich zuschlagen. Mit A führt er einige recht starke Nahkampf-Angriffe aus, seine B-Moves bedienen sich seiner Psi-Kräfte. Vor allem PK Frost (B plus oben) erweist sich als nützlich, kann er mithilfe der fliegenden und frei steuerbaren Energiekugel doch auch weit entfernte Feinde ärgern. Im Notfall kann er sich damit auch selbst durch die Luft katapultieren – aufgrund eines fehlenden Rettungs-Moves bei Stürzen in Abgründe ein unabdingbares Talent.

Der größte Kämpfer aller Zeiten

Der zweifelsfrei spannendste neue DLC-Kämpfer, und da dürften weder Fans von Lucas oder Roy ein Veto einlegen, ist allerdings *Street Fighter*-Ikone Ryu. Zwar ist der wohl berühmteste Beat-'em-Up-Charakter aller Zeiten seit SNES-Zeiten schon weit öfters in den Ring gestiegen, zu Weltruhm gelangte er allerdings ohne Frage mit *Street Fighter 2* – ein Spiel, das ebenfalls fest mit dem Super Nintendo verwurzelt ist. Ryus Teilnahme am Smash-Turnier ist daher definitiv berechtigt. Da macht es also genauso Sinn, Soundtrack und Stage ebenfalls aus dem zweiten Teil zu entnehmen. Ryus Moveset hingegen kann als eine Art Best Of seiner bisherigen Iterationen angesehen werden. Wirbelkick, Hadouken-Feuerball und Shoryuken gibt es zwar seit jeher in jeder Ryu-Ausführung, sein tiefer Spezialangriff aber löst die in *Street Fighter 4* eingeführte Fokusattacke aus. Damit kann Ryu einen normalen Angriff des Gegners absorbieren und ihn, sofern voll aufgeladen, anschließend für einen kurzen Moment betäuben. Habt ihr in der Situation zufällig einen Final Smash parat, könnt ihr zum vernichtenden Shin Shoryuken ansetzen. Zum ersten Mal in Aktion sah man diesen legendären Drachenschlag in *Street Fighter Alpha 3*, auch wenn die Ausführung in *Super Smash Bros.* eher der Variante aus *Street Fighter 3* nachempfunden ist. Mit 5,99 Euro (oder 6,99 inkl. Stage) ist Ryu genau zwei Euro teurer als die anderen beiden Neuzugänge, jedoch auch ganz klar die lohnenswerteste Anschaffung. Für insgesamt 22 Euro gibt es alle drei Kämpfer auch im Gesamtpaket – oder 30, wenn ihr die Inhalte für 3DS als auch Wii U wollt.

Griff ins Portemonnaie

Dort sind dann auch noch zwei Stages (Ryus Arena und Kirbys N64-Welt) sowie jede Menge Kostüme für eure Mii-Charaktere enthalten. Bis auf die Kleidungsstücke, die den Inklingen aus *Splatoon* nachempfunden sind, fällt die Auswahl der Outfits aber fragwürdig aus. Mega Man X, Zero, Proto Man und Melinda kann man noch gelten lassen, doch wieso man Kostüme aus *Tekken* und *Virtua Fighter* hinzugefügt hat, wissen wohl nur die Marketing-Abteilungen der jeweiligen Mutterfirmen. Beides sind ohne Frage hochwertige Fighting Games, aber wirklich etwas damit anfangen können Nintendo-Solisten wohl kaum noch. Besonders *Virtua Fighter* hat seit der letzten Version schon etliche Jahre auf dem Buckel und machte zuletzt durch Gastauftritte in *Dead or Alive 5* auf sich aufmerksam. Man darf davon ausgehen, dass Bandai Namco und Sega hier noch dicke Freunde sind. Insgesamt ist der komplette DLC aber nur Spielern zu empfehlen, die zu 100 Prozent hinter *Smash Bros.* stehen und die Disc auch in Zukunft noch sehr oft in die Wii U schmeißen. Der Rest sollte sich stattdessen nur die einzelnen Kämpfer holen, was in der günstigsten Variante gut 14 Euro beträgt – was, um genau zu sein, ebenfalls nicht gerade wenig Geld für den ohnehin schon strapazierten Videospiel-Geldbeutel ist.

Marco Cabibbo/Lukas Schmid

Super Smash Bros. DLC: Ryu

Termin: 14. Juni 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 5,99 Euro/6,99 Euro

PREIS/LEISTUNG 8

Ryu macht durch ein komplett neues Moveset samt dazugehöriger Stage aus *Street Fighter 2* klar die beste Figur. Hier macht ihr echt nichts falsch.

PRO / CONTRA

- ✚ Ein Best of aus allen *Street Fighter*-Varianten
- ✚ Erfreulich viel Combo-Potenzial
- ✚ Stage und Soundtrack sehr gelungen
- ➖ Keine japanische Sprachausgabe

WERTUNG/FAZIT

85

„Von allen drei Kämpfern ist in Ryu ganz klar die meiste Arbeit investiert worden."

Super Smash Bros. DLC: Lucas

Termin: 14. Juni 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 3,99 Euro/4,99 Euro

PREIS/LEISTUNG 7

Vier Euro für einen Kämpfer (fünf, wenn man ihn für Wii U und 3DS kauft) sind nicht wenig, aber noch im Rahmen des Erträglichen. Zudem ist Lucas ein Fan-Favorit.

PRO / CONTRA

- ✚ Einer der größten Fan-Wünsche wird erfüllt
- ✚ Umfangreiches, kreativ einsetzbares Move-Set
- ✚ Deutliche Unterschiede zu Mitstreiter Ness
- ➖ Etwas schwächer, als man ihn aus *Brawl* kennt

WERTUNG/FAZIT

75

„Lucas steuert sich ähnlich wie das *Brawl*-Pendant und bereichert die Kämpfer-Riege."

Super Smash Bros. DLC: Roy

Termin: 14. Juni 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 3,99 Euro/4,99 Euro

PREIS/LEISTUNG 6

Sofern ihr schon mit Marth oder Lucina gut auskommt, werdet ihr nicht sehr lange brauchen, um euch auch mit Roy wohlzufühlen.

PRO / CONTRA

- ✚ Vertrautes Moveset erleichtert den Einstieg
- ✚ Konterfunktion zum Ärgern von Mashern
- ➖ Letzten Endes nur ein weiterer *FE*-Klon …
- ➖ … und deshalb nicht gerade günstig

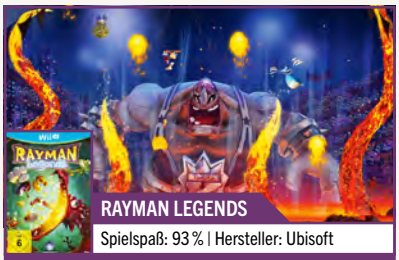
WERTUNG/FAZIT

65

„Der Rotschopf mag beliebt sein, doch auch das rettet ihn nicht vor dem Mittelmaß."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN



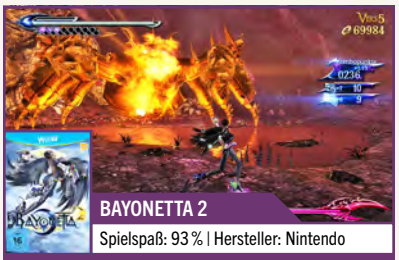
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

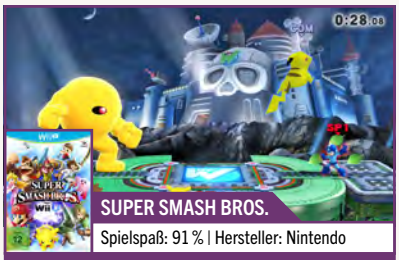
ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP



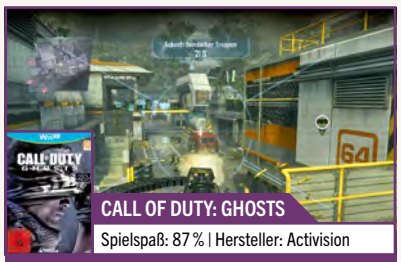
SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

EGO-SHOOTER



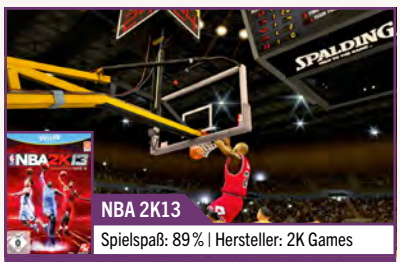
CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT



NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT

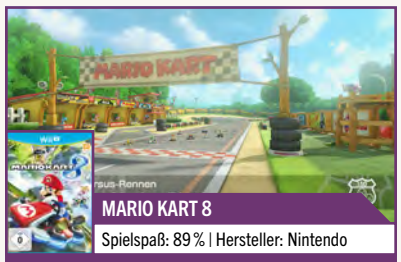
KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



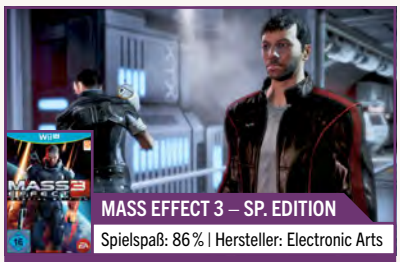
MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

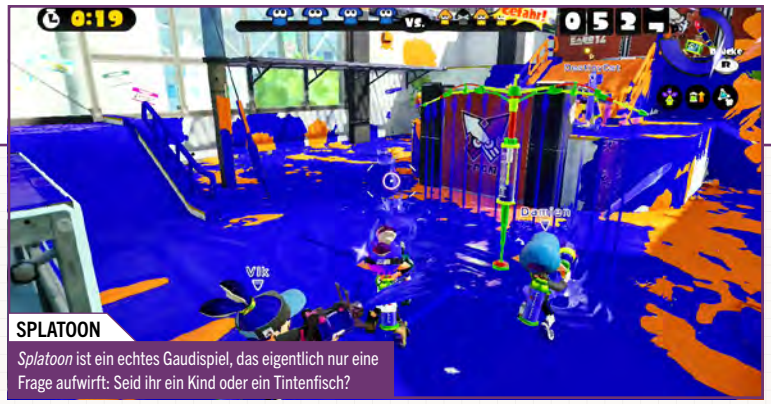


MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–



SPLATOON

Splatoon ist ein echtes Gaudispiel, das eigentlich nur eine Frage aufwirft: Seid ihr ein Kind oder ein Tintenfisch?

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

NEU Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego: Der Hobbit
Test (06/14): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

NEU Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

FRISCH RENOVIERT!

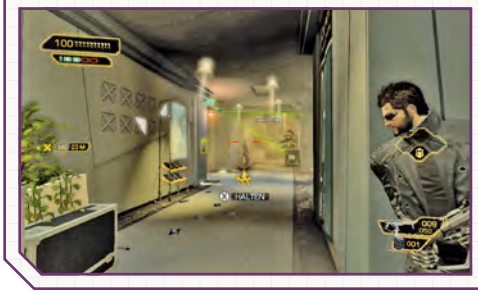
Ihr wollt unsere Topspiele-Seiten abwechslungsreicher, interessanter und spannender? Freunde, das bekommen wir hin! Ab Ausgabe 07/15 haben wir euch auf diesen Seiten diverse neue kleine Rubriken im steten Wechsel anzubieten. Mit dabei sind …

- **My Two Coins: 100 % Meinung pur – hier sprechen sich unsere Redakteure zu aktuellen Themen aus.**
- **The Other Castle: der Blick über den Tellerrand – wir stellen euch Spiele abseits des Nintendo-Kosmos vor.**
- **Retrorätseln: Testet euren Nerdfaktor! Wir suchen ein Retro-Spiel – könnt ihr erraten, welches es ist?**
- **Super Effective: Hier präsentieren wir euch kleine Tipps und Tricks zu aktuellen Games & Retro-Spielen.**
- **Treasure Tracker: Wir haben über 600 Wii-U-/3DS-Spiele getestet, nicht alle finden in unserer Liste Platz – darum buddeln wir hier tolle Spiele nochmal aus!**
- **Koop-Modus: 100 % Meinung pur mal zwei – unsere Redakteure fachsimpeln über Spiele und mehr.**

TREASURE TRACKER

Auf der E3 gab es dieses Jahr etliche faszinierende Spielepräsentationen zu sehen – eine der besten davon gönnten uns Square Enix und Eidos Montreal zu *Deus Ex: Mankind Divided*. Wir möchten diese Gelegenheit nutzen, um euch noch einmal dessen großartigen Vorgänger ins Rampenlicht zu rücken – *Deus Ex: Human Revolution*.

Mit *Deus Ex: Human Revolution* erwartet euch eines der besten Cyberpunk-Action-RPGs der letzten zehn Jahre. Hier schlüpft ihr in die Haut von Sicherheitschef Adam Jensen, der nach einem brutalen Angriff auf seine Firma durch den Einbau milliardenschwerer Cyborg-Implantate in seinen Körper vor dem Tod bewahrt wird. Als Supersoldat macht Adam von da an Jagd auf die Terroristen, deren Attacke auch das Leben seiner Freundin gefordert hat. *Deus Ex* bietet etliche Stunden Spielspaß, geniale Soundtracks, eine fantastische Storyline und nahezu unerreichte spielerische Freiheit. Der *Director's Cut* für die Wii U ist dank der Einbindung des Gamepads eine der besten Versionen überhaupt und wurde von uns in der N-ZONE 12/13 mit einer Wertung von 88 % ausgezeichnet.



Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

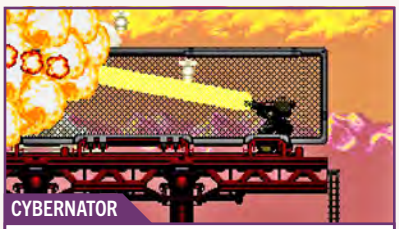
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION



CYBERNATOR

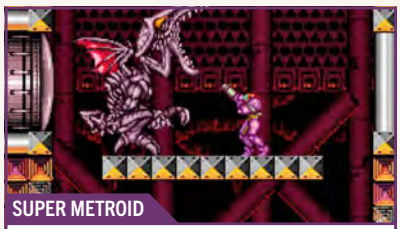
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

Ein unheimlich griffiger, genialer Action-Mechtitel, bei dem nur die besten Spieler das Ende sehen.

Contra 3: The Alien Wars
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

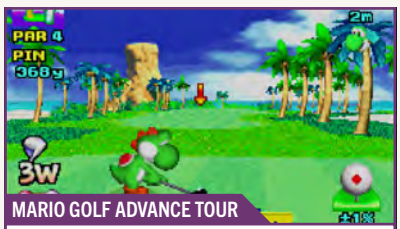
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

Nobunaga's Ambition
Spielspaß: 7 | Hersteller: Koei

SPORT



MARIO GOLF ADVANCE TOUR

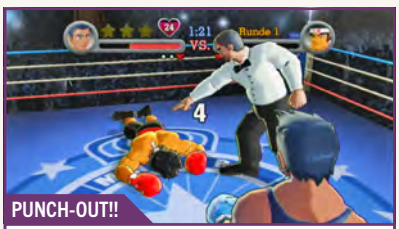
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Herrlich gut gealtertes Golfspiel – für Fans des Rasensports auch heute noch einen Kauf wert.

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

Volleyball
Spielspaß: 3 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT



PUNCH-OUT!!

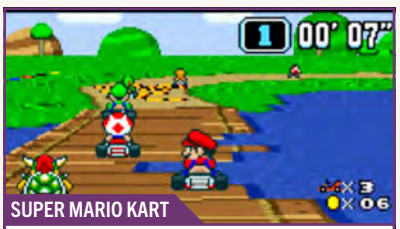
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil.

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

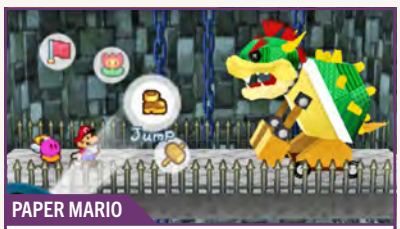
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN

Ihr findet Yoshis aktuelles Woll-Abenteuer so richtig putzig und hättet gerne mehr? Dann ist Kirby die perfekte Wahl!

Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Axelay
Test (03/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (6/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Secret Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

NEU Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pop'n Twinbee
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Sin & Punishment: Successor of the Skies
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

NEU Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

The Fall
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

Thomas was Alone
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

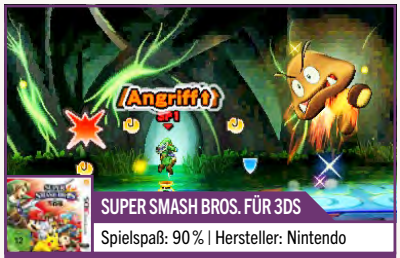
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

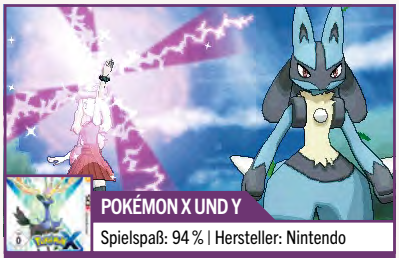
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

FOSSIL FIGHTERS FRONTIER

Zwei 3DS-Spiele hatten wir in der letzten Ausgabe im Angebot, leider war *Fossil Fighters* mit 65 % noch das bessere der beiden …

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ultimate NES Remix
Test (12/14): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

THE OTHER CASTLE

An dieser Stelle dürfen wir euch in der Erstausgabe unserer Rubrik „The Other Castle" begrüßen – hier stellen wir euch echte Spitzenspiele vor, die nicht auf Nintendo-Konsolen erhältlich sind.

Erhältlich für: Xbox 360, Playstation 3, PC, iOS, Android

Der Blick über den Tellerrand ist für leidenschaftliche Videospieler immer eine gute Idee – schließlich gibt es keinen Grund, sein geliebtes Hobby nur auf bestimmte Plattformen zu beschränken. Und weil eure N-ZONE-Redaktion zusammen auf knapp 40 Jahre Berufserfahrung im Zock-Journalismus kommt, haben wir unzählige Spieltipps für euch in petto! Los geht's mit einem der Lieblings-Strategiespiele von Viktor und Benjamin: *XCOM: Enemy Unknown*. Bei diesem Meisterwerk der Taktik-Experten aus dem Hause Firaxis Games handelt es sich um ein Remake eines legendären PC-Spiels von 1994 – *UFO: Enemy Unknown*. Wie dessen Name bereits vermuten lässt, geht es auch in der Neufassung um einen Angriff fieser Aliens auf die Erde. Zwischen den brutalen, technisch hervorragend ausgerüsteten außerirdischen Invasoren und deren Herrschaft über unseren Blauen Planeten steht nur noch eine Verteidigungslinie der Menschen: die XCOM-Spezialeinheit!

Diese Geheimorganisation besteht aus den besten Soldaten und Wissenschaftlern, die unsere Spezies aufbieten kann – und ihr übernehmt als Kommandant deren Kontrolle. Dabei zeigt sich *Enemy Unknown* (ebenso wie dessen toll erweiterte Version, *XCOM: Enemy Within*) als Spitzen-Mischung aus rundenbasierten Strategiegefechten gegen immer stärker werdende Aliens, cleverem Ressourcenmanagement zum Ausbau eurer Einsatzbasis und einem verdammt motivierenden Level-up-System für eure Hightech-Truppen. Zu Beginn des Spiels bekämpfen eure blutjungen Rekruten noch mit kugelsicheren Westen und handelsüblichen Sturmgewehren die Stoßtrupps der Außerirdischen. Nach circa 40 bis 60 Stunden erwarten eure Jetpack-Supersoldaten und ihre Plasmawaffen dann die mörderischen Elite-Corps der Aliens. Das Beste an der Sache: Als vielschichtiges Strategiespiel bringt *XCOM: Enemy Unknown* nahezu unendlich viel Dauerunterhaltung mit und kann für leidenschaftliche Genrefans locker Hunderte Stunden Spielspaß generieren. Der Nachfolger, *XCOM 2*, erscheint diesen November übrigens (erst mal) nur für PC.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

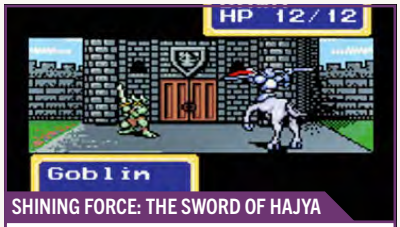
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

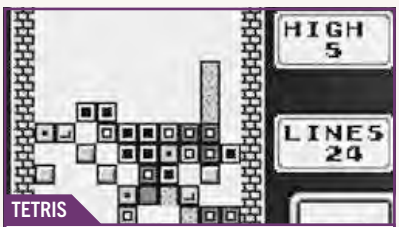
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

FULLBLOX

Quasi *Sokoban* in 3D, aber mit einer deutlich putzigeren Grafik. Ach ja, und in mehr als zwei Farben. Die Optik ist zwar trotzdem nicht toll, dafür grillen die Rätsel ordentlich euer Hirn.

BLOO KID 2

Man sagt zwar, Imitation sei die höchste Art der Wertschätzung, aber das hier ist ehrlich gesagt eine rotzfreche Kopie bekannter Gaming-Größen. Dass Nintendo das so durchgewunken hat …

3D THUNDER BLADE

Fans von 8/16-Bit-Shootern können sich in letzter Zeit wirklich nicht beschweren – auf der Virtual Console gibt's reichlich Nachschub.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

NEU 3D Thunder Blade
Test (07/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts 'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Azure Striker Gunvolt
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Boxboy!
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Die Rubrik für den Download-Spaß auf Wii U und 3DS:
Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo eShop!

Mit dem friedlichen Landleben ist es bald vorbei: überall tummeln sich feindselige Kreaturen.

Im Dunkeln ist gut munkeln: Ein solches Farbengewitter wie auf dem SNES war im ersten *Mother* noch nicht möglich. Schade drum.

EARTHBOUND BEGINNINGS

Wii U So manche Legende beruht auf einem weniger bekannten Ursprung. Und manchmal sollte sie dort vielleicht auch besser für immer bleiben.

Den guten Ness kennen sehr viele Nintendo-Fans seit seiner Teilnahme als geheimer Charakter im ersten *Super Smash Bros.* Viel weniger wissen allerdings, dass die Figur eigentlich aus einem Rollenspiel namens *Earthsound* für das SNES stammt. Und nochmals weniger Spieler wissen, dass es sich bei diesem Spiel im Original um *Mother 2* und demnach um eine Fortsetzung handelt. Für viele Jahre blieb der erste Teil den Japanern vorbehalten, nun hat Nintendo *Mother* unter dem Titel *Earthbound Beginnings* mit komplett englischen Texten auch dem Rest der Welt zugänglich gemacht.

Spaßig, aber kurz

Heimisch fühlen werden sich hier wohl vor allem jene, die mit dem zweiten Teil schon mal in Berührung gekommen sind. Da *Earthbound* vor gut zwei Jahren auch endlich in Europa an den Start ging, sollten das mittlerweile deutlich mehr sein als noch im Jahr 1995. Hauptfigur Ninten weist ebenso viele Gemeinsamkeiten mit Ness auf wie die gesamte Spielwelt samt Szenario mit *Mother 2*. Ungewöhnlich ist das nicht: wer sich den Werdegang von Nintendos erfolgreichsten Serien genauer anschaut, wird feststellen, dass viele SNES-Titel im Grunde nur verbesserte Neuauflagen ihres NES-Originals sind. Egal ob nun *The Legend of Zelda*, *Metroid* oder *Super Mario Bros 3*. Das heißt nicht, dass die Vorgänger nun sämtliche Daseinsberechtigung verloren haben – selbst das leicht eingestaubte, offiziell dritte Jump & Run mit dem Latzhosenträger weiß heute noch zu gefallen. Eine solch hohe, generationsübergreifende Spielqualität kann *Earthbound Beginnings* leider nicht vorweisen. Wie es bei japanischen Rollenspielen der 1980er-Generation nun mal typisch ist, braucht ihr für *Earthbound Beginnings* vor allem Dingen eins: sehr viel Geduld.

Genau wie Ness versammelt auch Ninten nach und nach bis zu drei verbündete Charaktere um sich und schwingt dabei einen Baseballschläger. Wirkt vertraut.

Der hässliche, große Bruder

So gibt es nur sehr wenige Hinweise darauf, was ihr als Nächtes tun müsst, um mit der Story des Spiels fortzufahren. Einmal kurz nicht richtig aufgepasst, wenn euch ein NPC einen wichtigen Tipp gegeben hat, schon dürft ihr euch auf langes, planloses Herumlaufen einstellen. Welch ein Glück, dass ihr schon nach wenigen Sekunden per Zufallskampf von einem Gegner begrüßt werdet. Auch hier lassen sich schnell die Verbindungen zwischen dem ersten und zweiten Teil erkennen. Mit psychedelischen, bunten Effekten während des Kampfes hielt sich der erste Teil aber noch dezent zurück – ganz im Gegensatz zum extrem hohen, teils sehr unfairen Schwierigkeitsgrad. Bereits die ersten Gegner des Spiels können Ninten mühelos erledigen. Tauchen zwei Monster auf und Ninten haut zweimal daneben, kann man sich schon mental darauf einstellen, den Spielstand neu zu laden. Wie so oft kann einem hier die separate Speicherfunktion der Wii U enorm unter die Arme greifen, aber an dem doch allenfalls durchschnittlichen Eindruck von *Earthbound Beginnings* kann das nur bedingt rütteln. Ein Kauf ist daher nur zu empfehlen, wenn ihr unbedingt in die ganz frühen Gefilde der Serie eintauchen wollt und dies noch nicht mit *Earthbound Zero*, der inoffiziellen Fan-Übersetzung, getan habt. Ansonsten ist der zweite Teil für das SNES klar das bessere Spiel.

Marco Cabibbo

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Nintendo
Termin:	15. Juni 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	6

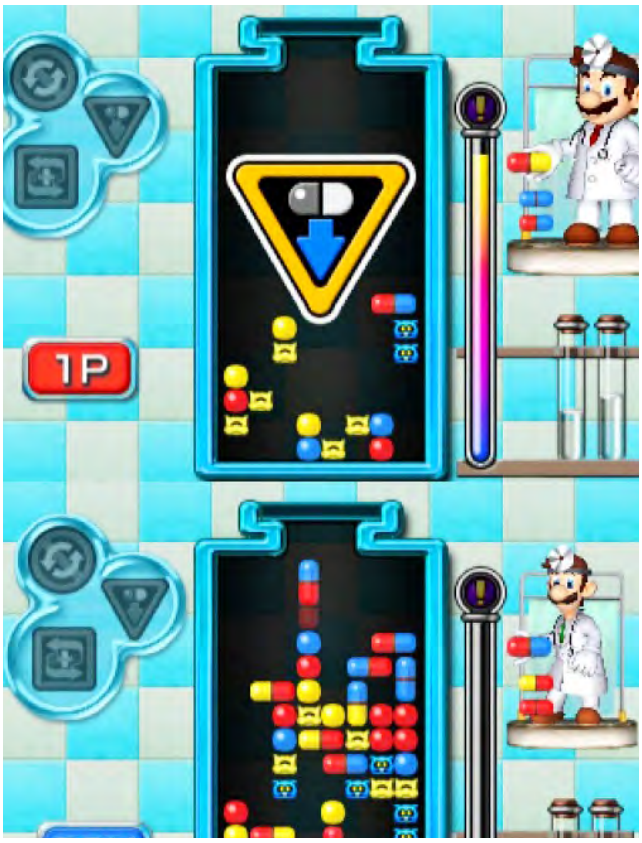
DR. MARIO MIRACLE CURE

3DS Die Diagnose lautet: ein stundenlanger Ohrwurm in drei … zwei … eins … zack!

Mario kommt von seinem alten Berufszweig einfach nicht weg: erneut hat es ihn in seine alte Praxis verschlagen, wo er gemeinsam mit seinem Bruder Luigi auf die Virenjagd geht. *Dr. Mario: Miracle Cure* bietet dabei im Grunde nichts weiter als das klassische *Dr. Mario*-Gameplay, kombiniert mit zeitgemäßer Grafik und einigen frischen Spielmodi. Das Grundprinzip bleibt dabei jedoch unangetastet. Zufällig eingefärbte Pillen müssen in einem durchsichtigen Virenglas so platziert werden, dass mindestens drei Pillenhälften eine Linie mit einem der gleichfarbigen Krankheitserreger bilden, um Letzteren dadurch auszuschalten. Die namensgebende Miracle Cure wird dabei von einem Spezialbalken gebildet, der es euch ermöglicht, vier besonders effektive Attacken zu starten. Diese können aber jederzeit, auch im kompetitiven Multiplayer, ausgeschaltet werden. Eine Wunderheilung mag *Dr. Mario: Miracle Cure* vielleicht nicht sein, dafür aber ein wohltuender Gesundheitsdrink bei akuter Langeweile, der gerade mal so viel kostet wie die frühere Praxisgebühr.

Marco Cabibbo

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Nintendo
Termin:	11. Juni 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7



Auch Luigi hat sein Medizinstudium abgeschlossen und darf mit Pillen schmeißen.

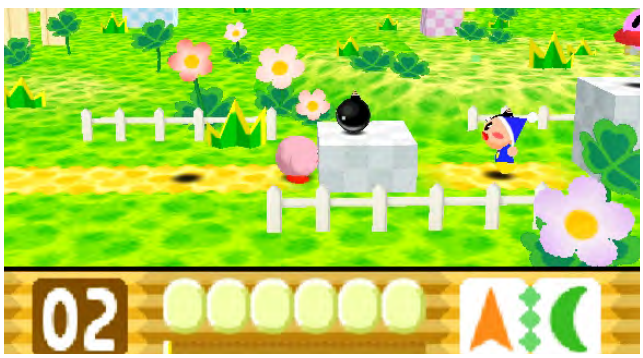
KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Wii U Auch in kantig supersüß: Kirbys N64-Abenteuer sorgt auf der Virtual Console für Diabetes.

Angesichts gefühlt jährlich erscheinender neuer *Kirby*-Spiele ist es kaum zu glauben, dass der rosa Wonneproppen mit *The Crystal Shards* nur ein einziges N64-Hüpfabenteuer spendiert bekommen hat. Das N64-Springspektakel schickt uns in 2,5D-Ansicht durch kunterbunte Levels und hat all das zu bieten, was die Abenteuer der Kultkugel unterhaltsam und sympathisch macht: abwechslungsreiche Abschnitte, simple, aber spaßige Hüpfaufgaben, Feinde, die fast zu süß sind, um sie zu besiegen, und natürlich Kirbys bewährte Fähigkeiten. So kann er Luft ansaugen und dann quasi unbeschränkt durch die Gegend fliegen, Feinde schlucken und sie anschließend mit Wucht ausspucken oder wahlweise deren Kräfte kopieren. Ingesamt sieben Fähigkeiten gibt es, darunter Feuer, Stein, Eis und Bomben – so wie man sie auch aus den Vorgängern und Nachfolgern kennt. So nett der hübsch gemachte Spaß auch ist, so schnell ist er auch wieder vorbei – nach wenigen Stunden hat man alles gesehen. Als Trostpflaster gibt's aus dem Menü anwählbare Minispiele.

Lukas Schmid

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	HAL Laboratory
Termin:	25. Juni 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7



Das Gameplay orientiert sich recht stark an den Vorgängern für das SNES. Allerdings präsentiert sich *The Crystal Shards* in einem hübsch gemachten 2,5D-Stil.

Kirby muss mit der putzigen Fee Ribbon zusammenarbeiten, um die Pläne des fiesen Dark Matter zu durchkreuzen und über die Welt verteilte Kristallscherben zu finden.

Unterschiedliche Charaktertypen, unterschiedliche Fähigkeiten: für jeden Level und Gegnertyp gibt es eine Figur, die euch den entscheidenen Vorteil bringen kann.

LORD OF MAGNA MAIDEN HEAVEN

3DS Die Macher von *Rune Factory* melden sich zurück – und laden euch herzlich zu einem Hotelerlebnis der ganz besonderen Sorte ein.

Es ist fast schon als Wunder zu bezeichnen, dass *Lord of Magna: Maiden Heaven* überhaupt existiert. Als bekannt wurde, dass der japanische Hersteller Neverland bankrott ist, wurden auf einen Schlag sämtliche Produktionsvorgänge eingestellt. Erst als der Publisher Marvelous die nun brachliegenden Stücke wieder zusammensetzte, konnte der Job zu Ende gebracht werden. Nachdem *Lord of Magna* schon im Oktober 2014 erschien, dürfen jetzt in diesem Sommer auch deutsche 3DS-Besitzer ins Hotel fahren und sich dort als Gaststättenbetreiber versuchen. Nein, *Lord of Magna* ist keine Kneipensimulation, sondern nimmt dieses Szenario nur als Ausgangspunkt für die doch recht harmlose Hintergrundgeschichte. Eines Tages nämlich findet euer Hauptcharakter, dem ihr völlig frei einen Namen geben könnt, einen magischen Kristall, in dem eine Elfendame eingesperrt wurde. Nach ihrer Befreiung geht sie sofort einen Pakt mit ihm ein: Sie hilft ihm beim Kampf gegen die immer zahlreicher auftretenden Monsterhorden, sie und ihre Freundinnen dürfen im Ausgleich kostenlos in seinem Hotel übernachten. Was nun die Türen öffnet für ein typisches Harems-Szenario, ist letztendlich aber nur ein harmloser Spaß ohne schlüpfrige Anspielungen. Die große Stärke von *Lord of Magna* liegt ohnehin nicht in der Story, sondern im spaßigen Kampfsystem. Mit jeder Figur eures vierköpfigen Teams dürft ihr euch in einem festgelegten Areal frei bewegen und anschließend eine Aktion ausführen. Habt ihr euch klug positioniert und trefft mit der Attacke eine Vielzahl von Gegnern, bekommt ihr sogar eine Extrarunde gutgeschrieben. Taktisch einsetzbare Landschaften und ein angemessener Schwierigkeitsgrad runden das vergnügliche JRPG-Erlebnis prima ab.

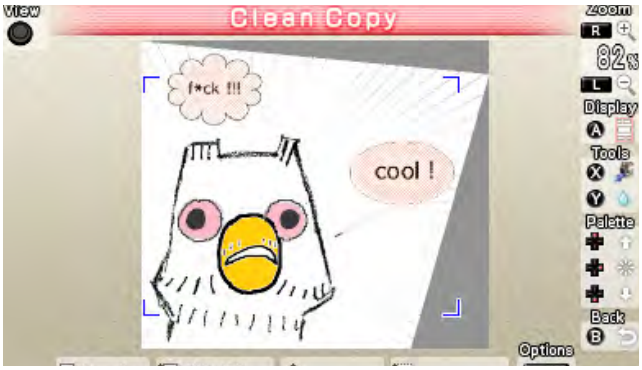
Marco Cabibbo

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	XSEED
Termin:	4. Juni 2015
Preis:	29,99 Euro
WERTUNG	8

Kritische Treffer und jede Menge vom Gegner eingebüßte Lebenspunkte – da freut sich das Heldenherz. Im Anschluss dürfen wir sogar direkt noch mal zuschlagen.

Bis zu sieben verschiedene Abspänne könnt ihr in *Lord of Magna* zu Gesicht bekommen – je nachdem, mit welcher Dame ihr die meiste Zeit verbringt.

Auf dem unteren Bildschirm geht das eigentliche Geschehen ab: Dort wird aus diversen Tools gewählt und an zahlreichen Optionen herumgeschraubt.



Der obere Bildschirm beschert uns die nötige Übersicht: So haben wir unser „Kunstwerk" auch bei fummeligster Detail-Arbeit konsequent im Blick.

COMIC WORKSHOP 2

3DS Möchtegern-Künstler und Hobby-Zeichner sollten hier mehr als nur einen Blick riskieren.

Wer sich in seiner Freizeit mittels Comics und/oder Mangas weiterbildet und gerne die Feder in die Hand nimmt, ist mit *Comic Workshop 2* bestens beraten. Egal ob Laien oder fähige Zeichner, der Titel weiß konsequent zu unterhalten. Mit seinen satten 29 (!) Tutorials wird jede einzelne Funktion durch Zeigen sowie Ausprobieren optimal erklärt. Einsteiger können sich somit langsam, aber sicher in die Materie einarbeiten, geübtere Spieler finden sich schnell zurecht. Zwei verschiedene Modi – Storyboard und Clean Copy – bringen Tiefe in das Geschehen: Storyboard konzentriert sich vor allem auf das Erzählen einer Geschichte, während Clean Copy für den nötigen Feinschliff zuständig ist. Mit seinen zahlreichen Funktionen und Werkzeugen muss sich *Comic Workshop 2* keineswegs hinter großen Software-Brüdern verstecken, auch wenn die Qualität eines Photoshops nicht erreicht wird. Das flexible Abspeichern und Veröffentlichen eigener Kreationen stellt dabei ein zusätzliches Schmankerl dar.

Valentin Aschenbrenner

Genre:	Lern-Software
Entwickler:	Collavier Corporation
Termin:	18. Juni 2015
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

XEODRIFTER

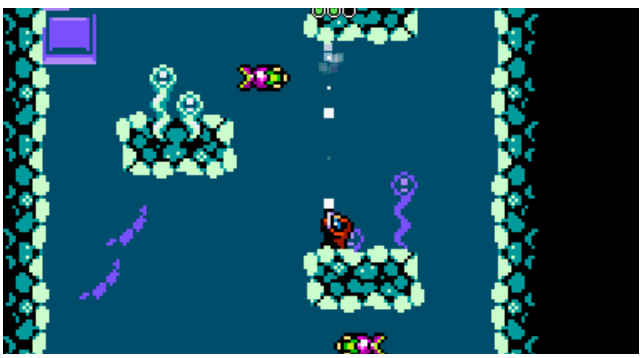
3DS The last *Metroid*-Clone is in captivity. The Nintendo 3DS is at peace.

Der Entwickler Renegade Kid hat eine Schwäche für Nintendos Weltraum-Kopfgeldjägerin. War die Inspiration zum im letzten Jahr veröffentlichten *Moon Chronicles* noch ganz klar bei *Metroid Prime* zu finden, ist *Xeodrifter* eine handfeste Liebeserklärung an die früheren Abenteuer der Space-Blondine. Davon gab es in den vergangenen Jahren allerdings mehr als genug und es stellt sich die Frage, auf welcher Seite *Xeodrifter* denn nun steht: billiger Abklatsch oder gelungene Hommage? In Sachen Storytelling macht das Spiel schon mal alles richtig. Ihr seid mit eurem Schiff auf einem Cluster aus vier verschiedenen Planeten gestrandet und müsst dort nun nach einem Weg nach Hause suchen. Simpel, einfach und nicht unnötig kompliziert, genau wie *Metroid*. Und auch spielerisch kann Xeodrifter im Gesamtpaket überzeugen, auch wenn es doch deutlich actionbetonter als sein Vorbild und die Steuerung schwieriger zu meistern ist. Zudem ist der Titel mit gerade mal vier Stunden doch recht kurz geraten.

Marco Cabibbo

Genre:	Action
Entwickler:	Renegade Kid
Termin:	18. Juni 2015
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	7

Vom Augapfelklotz einmal abgesehen, fühlt man sich hier doch direkt an Brinstar erinnert. Ob dort unten auch ein Vogel haust, der uns den Supersprung beibringt?



Der Blaster eures Hauptcharakter ist zu Beginn – was anderes würde wohl auch niemand erwarten – recht schwach. Im Verlauf des Spiels levelt ihr ihn aber auf.

DON'T STARVE GIANT EDITION

Wii U Wenn die Forschung zu weit geht: selten zuvor war der Überlebenskampf so melancholisch, traurig und schön zugleich.

Die Wissenschaft hat einige ebenso wunderbare wie auch zerstörerische Dinge hervorgebracht, die entscheidend zum Werdegang der Menschheit beigetragen haben. Oftmals geschah beides mit vollkommen unterschiedlichen Absichten, weil man ursprünglich ein anderes Ziel vor Augen hatte. Recht ähnlich ergeht es eurer Hauptfigur in *Don't Starve*, deren Beruf ebenfalls der eines Wissenschaftlers ist. Nach dem Bau einer Portalmaschine – und dem obligatorischen Eingreifen eines unbekannten Bösewichts – findet ihr euch in einer fremden Welt wieder. Abgesehen vom Hinweis, dass ihr vor Einbruch der Nacht etwas zu essen finden solltet, wird euch in *Don't Starve* keine Hilfe für den Einstieg angeboten. Somit seid ihr vom ersten Augenblick an auf euch allein gestellt und müsst selbst mit der neuen Situation klarkommen.

Selbst ist der Wissenschaftler

Da es langfristig nicht viel bringt, sich einfach nur von wilden Beeren zu ernähren und planlos durch die Welt zu laufen, müsst ihr euch sofort eine Strategie einfallen lassen. Wo finde ich schnell die nötigen Materialien, um ein Feuer zu machen? Wie baue ich langfristig und nachhaltig Nahrungsmittel an? Und was kann ich als effektive Waffe verwenden, um mich vor der aggressiven Fauna zu verteidigen? Bis ihr über ähnliche Survival-Taktiken wie Robinson Crusoe verfügt, wird einiges an Spielzeit ins Land gehen. Dazu gehören auch jede Menge Neustarts, doch als Sandbox-Game mit Roguelike-Elementen – wenn auch ohne echte Dungeons – kann man *Don't Starve* an dieser Stelle keinen Vorwurf machen. Für die Version der Wii U haben die Macher auch gleich sämtliche Zusatzinhalte vom Add-on *Reign of Giants* dazugepackt. Das ist eine nette Geste!

Hunger nach Technik

Die Umsetzung geht dabei technisch voll in Ordnung, auch wenn das Gamepad eher mäßig integriert wurde. Mehr als nur eine Übersichtskarte wird nicht geboten, beim Off-TV-Play sind viele der englischen Texte auf dem Touchscreen kaum noch lesbar. Von diesen marginalen Details aber mal abgesehen, ist *Don't Starve* auch für Wii U ein kniffliges Survival-Abenteuer, das besonders durch seine Optik im Tim-Burton-Style zu verzaubern weiß und dabei viel Dauermotivation bietet. Ein prima Einstieg in das anspruchsvolle Untergenre. **Marco Cabibbo**

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Klei Entertainment
Termin:	4. Juni 2015
Preis:	13,99 Euro
WERTUNG	8

Und da ist die erste Nacht auch schon wieder vorbei: Nach ein paar konfusen Momenten in der Dunkelheit hat uns ein wildes Tier gewittert und angegriffen.

Nach ein paar weiteren Versuchen sieht das hier schon viel besser aus. Die Startbedingungen für euer nächstes Abenteuer dürft ihr vorher individuell einstellen.

Das Spiel überprüft in spielerisch aufgearbeiteten Lektionen unsere Denk-Leistung.

Am Ende dreier zufällig ausgewählter Übungen wird unser geistiges Alter berechnet.

DR. KAWASHIMAS GEHIRNJOGGING

Wii U *Diabolisches Gehirnjogging* lässt auf sich warten, also versuchen wir uns am DS-Original.

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist Ihr Gehirn? erschien 2006 in Europa für den DS und trug durch seinen Erfolg zu Nintendos lange gefahrener Gelegenheitsspieler-Schiene bei. Ob es tatsächlich die Leistung des Gehirns verbessert, sei dahingestellt – die wissenschaftlichen Meinungen dazu divergieren stark. Als netter Denkspaß für zwischendurch funktionierte der Titel aber schon vor zehn Jahren und tut es auch heute noch. Unterteilt in verschiedene Kategorien wie Rechnen, Lesen oder Merken, absolvieren wir verschiedene Übungen, die oftmals unsere volle Konzentration voraussetzen. Zur Seite steht uns das virtuelle Konterfei des realen Dr. Kawashima. Die Aufgaben sind aufgrund der auf wenige Minuten ausgelegten Spielnatur besser für Handhelds und die viel zitierte Busfahrt geeignet, klappen aber auch auf der Wii U. Zudem können wir unser geistiges Alter berechnen. Wissenschaftlichen Anspruch hat diese Berechnung aber keine.

Lukas Schmid

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Nintendo
Termin:	25. Juni 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	6

CUBE LIFE: ISLAND SURVIVAL

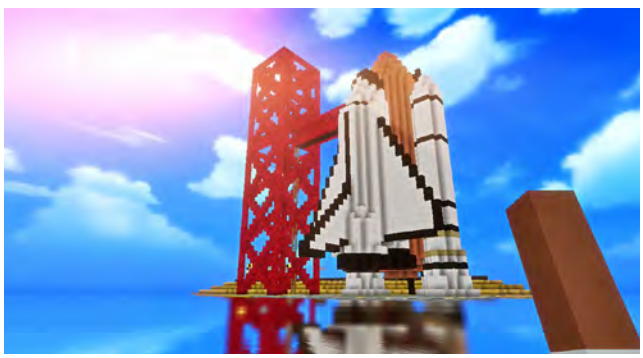
Wii U Eine Insel mit zwei Blöcken: *Cube Island* bläst zur Tropenjagd auf der Wii U.

Mit einem Do-it-yourself-Prinzip und einem blockigen Artstyle zum Milliardenseller, ohne dabei Unsummen an Entwicklungskosten aufbringen zu müssen: Es hat schon seine Gründe, warum viele Studios und Indie-Entwickler auf den *Minecraft*-Zug aufgesprungen sind. Besitzern einer Wii U kommt das gerade recht, denn nachdem die Marke an Microsoft übergegangen ist, darf mit einem *Minecraft* auf Nintendos System wohl nicht mehr gerechnet werden. Den naheliegendsten wie auch hochwertigsten Ersatz gibt's daher mit *Cube Life: Island Survival*. Hochwertig deshalb, weil es sich hier nicht bloß um einen frechen Klon handelt. *Cube Life* setzt zwar zu 100 Prozent auf den klobigen Block-Look, bietet dafür in Ansätzen jedoch auch eine zusammenhängende Story. Ein durchdachtes Crafting-System sowie Werte für Hunger und Durst, die stets aufs Neue gestillt werden wollen, komplettieren das Wii-U-*Minecraft*. Einen Dämpfer gibt's aber für die unnötig langen Ladezeiten, welche viel Geduld kosten.

Marco Cabibbo

Genre:	Adventure
Entwickler:	Cypronia
Termin:	25. Juni 2015
Preis:	5,99 Euro
WERTUNG	6

Auch wenn *Cube Life* den Look von *Minecraft* abgekupfert hat: grafisch sieht es eine ganze Liga besser aus als das Vorbild. Vor allem die Wassereffekte.



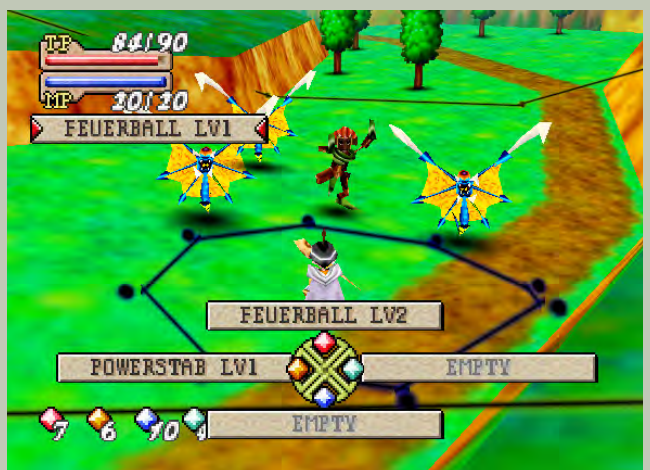
Cube Life möchte hoch hinaus. Es darf aber daran gezweifelt werden, dass einem Indie-Titel in nächster Zeit ein ähnlich großer Erfolg widerfährt wie *Minecraft*.

Was für ein Hokuspokus: in der letzten Ausgabe begaben wir uns noch in 16-Bit-Gefilde, Teil 9 unserer RPG-Reihe wendet sich nun erstmals dem Nintendo 64 zu.

Solltet ihr im ersten Moment Probleme damit haben, euch ein hochwertiges Rollenspiel für Nintendos erste 3D-Konsole in Erinnerung zu rufen, müsst ihr euch um einen eventuellen Gedächtnisschwund keine Sorgen machen. In der Tat ist das N64 nicht wirklich dafür bekannt, große Klassiker dieses Genres hervorgebracht zu haben – im Gegensatz zur ersten Playstation, die auf unzählige RPG-Evergreens zurückblicken kann. Bis auch treue Nintendo-Anhänger Erfahrungspunkte verdienen und Monster vertrimmen durften, sollte es nach dem Launch der Konsole noch eine Weile dauern. Fast zwei Jahre gingen ins Land, bis am 30. November 1998 *Holy Magic Century* im Weihnachtsgeschäft an den Start ging. Außerhalb Europas kennt man das Spiel jedoch unter den Namen *Quest 64* oder *Eltale Monsters*, Importeure und Spieler der hiesigen Version sehen sich aber beide mit einer weitgehend inhaltsgleichen Version konfrontiert.

Selbst ist der Zauberer

Etwas ist faul auf dem Inselkontinent Keltland: das sagenumwobene Buch der Beschwörungen wurde aus dem Kloster gestohlen



Der innere Kreis markiert den Raum, in dem ihr euch frei bewegen und zaubern könnt. Überschreitet ihr die äußere Linie, könnt ihr den Kampf verlassen.

Die Übersichtskarte ist umständlich in einem Untermenü versteckt und muss häufig aufgesucht werden, weil man sich innerhalb der Levels recht oft verläuft.

In den kleinen Ortschaften von *Holy Magic Century* wird durch verschiedene Nebenfiguren die Story gesponnen, doch ist diese leider äußerst dünn ausgefallen.

Durch das mäßige Balancing kann man sich ganz schnell verskillen. Wer nicht schnell über den Heilzauber verfügt, wird später ewig lange grinden müssen.

und es obliegt nun Obermagier Bartholomy, den dicken Wälzer wieder in die heimische Bibliothek zurückzubringen. Da allerdings auch er seit über einem Monat verschwunden ist, begibt sich sein 12-jähriger Sohn Ayron auf die Reise. Ein allzu vertrautes Story-Konzept, das *Holy Magic Century* einem da vorsetzt. Viel komplexer wird es in den folgenden Stunden ebenfalls nicht, trotz der verschiedenen Charaktere und Nebenfiguren, welche euch in Keltland begegnen. Die meisten davon treiben sich in Städten herum, wo sie für kurze Gesprächsrunden bereitstehen und euch verraten, wohin ihr als Nächstes reisen müsst. Viel mehr gibt es innerhalb der schützenden Stadtmauern ohnehin kaum zu tun. Als Sprössling eines hochrangigen Magiers wird euch der Inhalt sämtlicher Kisten sowie ein Bett im örtlichen Gasthaus zur Verfügung gestellt, von umfangreichen Nebenquests oder gut sortierten Geschäften ist dagegen nichts zu sehen.

Sehr viel mehr zu tun bekommt ihr dafür aber draußen in der Wildnis. Schon nach wenigen Schritten stellen sich euch Monster in den Weg und *Holy Magic Century* nimmt rundenbasierte Züge an. In einem gewissen Radius dürft ihr euch frei bewegen, dem Gegner per Stab eins überziehen oder einen Zauber aus vier unterschiedlichen Elementarklassen wirken. Die Stärken und Schwächen eurer Zauber sind nahezu selbsterklärend. Schon nach ein wenig Rumprobieren ist sofort klar, welcher Gegnertypus auf welches Element allergisch reagiert. Damit ihr das nicht vergesst, tauchen schon nach ein paar weiteren Schritten abermals neue Gegner auf – und euch wird langsam bewusst, dass *Holy Magic Century* seine Spielzeit mit unzähligen Kämpfen gehörig in die Länge zieht. Der unheimlich sterilen Grafik ist es dabei zu verdanken, dass man sich in den vergleichsweise kleinen Arealen schnell verläuft. Zwar richtet sich Ayron immer passend zur letzten Laufrichtung neu aus, ganz verhindert werden kann der konfuse Spielverlauf aber leider nicht. Von ein paar versteckten Behältern abgesehen gibt es aber ohnehin kaum etwas, wofür sich das Absuchen der klein geratenen Areale lohnen würde. Nicht einmal eine Währungsform hat es ins fertige Spiel geschafft.

Begegnet euch so ein Fragezeichen, habt ihr einen magischen Geist gefunden, mit dessen Hilfe ihr eines eurer Zauberelemente erhöhen könnt. Sehr wichtig!

Die traurige Bilanz

Leider ist es diese Art der Leere, welche sich durch sämtliche Aspekte des Spiels zieht. Von der Charakterentwicklung über die taktische Komponente im Kampf bis hin zum abenteuerlichen Drumherum gibt es in *Holy Magic Century* kaum etwas, das wohlüberlegt ausgebaut wurde. Aus Mangel an Alternativen ging das Rollenspiel zwar oft genug über die Ladentheke, um einen Nachfolger in Erwägung zu ziehen, doch über eine Konzeptphase kam dieser nicht hinaus. Einen besonderen Platz in den Annalen der N64-Historie nimmt *Holy Magic Century* daher in mehrfacher Hinsicht ein. Von der 1996 veröffentlichten, japanexklusiven Lebenssimulation *Wonder Project J2* mal abgesehen, war *Holy Magic Century* das erste Rollenspiel, das auf Nintendos 3D-Konsole veröffentlicht wurde. Gleichzeitig kann es sinnbildlich für die Absenz des Genres auf der Konsole gesehen werden, denn außer *Ogre Battle 64* und dem passablen *Hybrid Heaven* gibt es so gut wie kein RPG, das der Playstation-Armada standhalten könnte.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Selten ist ein ganzes Genre so schlecht ins Rennen gestartet."

Als Teenager mit nur wenig Kohle in den Taschen war es ein Segen für mich, dass alle wichtigen Konsolen auf mehrere Freunde verteilt zur Verfügung standen und ich daher in den Genuss von jeder Menge der heutigen Klassiker kam. Schnell merkte ich aber, dass ich als N64-Besitzer nicht für die hochwertigen Rollenspiele zuständig sein würde, denn kaum ein Titel für dieses Genre befand sich in der Mache. Eine verhängnisvolle Leihgabe aus der örtlichen Videothek – ja, wir sprechen von *Holy Magic Century* – verstärkte diesen Eindruck nur noch. Keine interessante Story, kein Party-Management und vor allem keine Langzeitmotivation sorgten dafür, dass ich *Holy Magic Century* schnell aus dem Modulschacht warf und mich lieber auf *Baldur's Gate* und *Final Fantasy VIII* stürzte. Damit übergab Nintendo dem neuen Konkurrenten Sony zwei Jahre nach der N64-Einführung endgültig das Rollenspielgenre und musste sich sogar Sega geschlagen geben. Eine dicke Fehlentscheidung, die bis heute nachwirkt.

MICK & MACK AS THE GLOBAL GLADIATORS

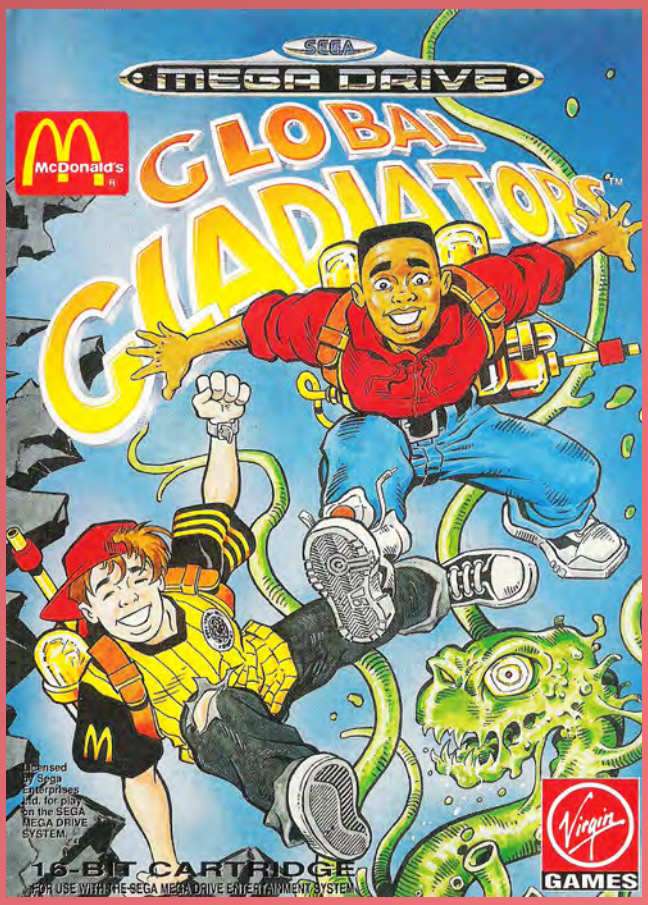
PIXEL PANNE

Durch eure vereinten Kräfte bin ich Ronald McDonald! Im Zuge des Umweltschutzes brachte der Fastfood-Meister für mehrere Sega-Konsolen ein passendes Spiel auf den Markt.

Bevor sich die jüngeren Zocker unter euch jetzt wundern, was McDonald's mit Videospielen zu tun hat: Nein, das weltweit präsente Burger-Unternehmen war nicht kurzzeitig in der Gaming-Branche tätig. Wie schon diverse andere Firmen zuvor erkannte der Fritten-Hersteller aber frühzeitig den ungemein hohen Marketingwert der aufsteigenden, neuartigen Mediensparte. Der Zeitpunkt war also gut gewählt – auch Anfang der 1990er Jahre war das Thema Umweltverschmutzung so präsent wie selten zuvor und McDonald's stand schon länger in der Kritik. Warum also nicht zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen und das eigene Image mit einem hippen Videospiel aufbessern, das sich der Thematik des Umweltschutzes annimmt? Die auf dem Papier famos klingende Idee wurde ohne Umschweife in kompetente Hände gelegt. Niemand anderes als David Perry, aus dessen Händen das legendäre Jump & Run *Earthworm Jim* entsprungen ist, sollte das Konzept auf Modul pressen.

I'm loving it!

1992 war es dann soweit: Mit dem Jump & Run *Mick & Mack as the Global Gladiators* ging die Kollaboration von McDonald's und Virgin Games an den Start – und das nicht auf einem einzelnen System. Zunächst für das Sega Master System veröffentlicht, sollte in den beiden darauffolgenden Jahren auch eine Version für Mega Drive und den portablen Game Gear erscheinen. Zwischenzeitlich stand auch eine Variante für Nintendos Game Boy im Raum, aus lizenztechnischen Gründen musste diese jedoch schnell fallen gelassen werden. Doch ob nun Handheld oder stationäre Konsole, in jeder Version blieb der Aufbau und Designansatz des Spiel stets gleich – von den technischen Unterschieden mal abgesehen.



Das rot-gelbe Firmensymbol von McDonald's auf dem Cover macht es unmissverständlich: Hier hatte der Fastfood-Gigant seine fettigen Finger im Spiel.

Was tun die nur in ihre Fritten?

Während die beiden titelgebenden Freunde Mick und Mack gut gelaunt in der örtlichen McDonald's-Filiale ein paar fettige Burger in sich reinstopfen, geschieht plötzlich etwas Seltsames. Aus dem vor ihnen aufgeschlagenen Magazin taucht ohne Vorahnung das Firmenmaskottchen Ronald McDonald auf und teleportiert die beiden Jungs in eine andere Dimension. Dort finden sie aber nicht, wie man jetzt zunächst vermuten würde, das Fastfood-Paradies. Stattdessen müsst ihr in den insgesamt vier Welten, die euch in *Global Gladiators* erwarten, jede Menge Schleim, Dreck und sonstigen Unrat bekämpfen. Das mag zwar auf so manches Menü der Restaurantkette mit dem goldenen M zutreffen, doch in diesem Fall ist damit tatsächli-

Passiert einem sonst nur mit zugekokster Nase oder einem McMenü: Ronald McDonald taucht vor euren Augen auf und verbannt euch in eine Schleim-Dimension.

Steuerung, Umfang und Design waren insgesamt okay – aber mehr eben auch nicht. Beim Sound überzeugen wenigstens noch die lustigen Sprach-Samples.

Für den maximalen Vermarktungswert wurden natürlich auch einzelne Comic-Strips angefertigt. Action-Figuren oder dergleichen gab es allerdings nicht.

Mit eurem Super Soaker verspritzt ihr orangefarbige Flüssigkeiten, die den schleimigen oder mülligen Gegnern alles andere als wohl bekommen. Feuer frei!

Es gibt sie auch in *Global Gladiators* – die verhassten Eis-Levels, in denen man schnell ins Trudeln kommt und den rutschigen Boden unter sich verliert.

cher Abfall gemeint. Ausgestattet mit einem Super Soaker, Spritzpistolen gar nicht so unähnlich, müssen Mick und Mack nun sicher den Ausgang des Levels erreichen. Auf ihrem Weg dorthin gilt es, so viele der nicht minder appetitlichen Monster auszuschalten und McDonald's-Symbole einzusammeln. Im Grunde also Standardkost, wie es sie in vielen anderen Jump & Runs gibt.

Ein erster Feldversuch?

An der Spielidee scheiterte *Global Gladiators* also nicht, denn Designansätze dieser Art hat es schon vorher und auch danach immer wieder gegeben – mal besser ausgeführt, mal schlechter. Bei *Global Gladiators* ist es einfach das Gesamtpaket, das nicht zu überzeugen weiß. Das unstimmig wirkende Leveldesign mit seinem konfusen Aufbau muss hier klar als erstes genannt werden. Oftmals ist es unklar, auf welcher Plattform es denn nun als nächstes weiter geht oder wo man schon mal gewesen ist. Vor allem die vielen unsichtbaren und wahllos platzierten Ebenen können einem da schnell auf die Nerven gehen – ein ähnlicher Erkundungsreiz wie in *Super Mario World* wird somit nicht ausgelöst. Daran kann auch die Handschrift von David Perry nicht viel ändern.

Doch man kann *Global Gladiators* auch etwas zugute halten, denn es war eines der ersten Spiele, welche auf der gleichen Engine beruhen wie die kurz darauf erschienenen Titel *Aladdin* und *Earthworm Jim*. Beide Spiele haben durch den ersten Feldversuch von *Global Gladiators* also enorm profitiert – dafür darf man dem Titel also ruhig seinen uneingeschränkten Dank aussprechen. **Marco Cabibbo**

Ebenfalls 1992 erschien mit *M.C. Kids* auch ein auf McDonald's basiertes Jump & Run für das NES – deutlich nach der Glanzzeit von Nintendos 8-Bit-Konsole.

Trotz zweier verschiedener Charaktere konnten die Global Gladiators nur einzeln ausrücken. Einen Koop-Modus für zwei Spieler gab es leider nicht.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 08/2000

Man merkte im Herbst 2000 bereits, dass das N64 sich dem Ende seines Lebenszyklus näherte, denn Neuankündigungen für die Konsole waren rar gesät und die Hitdichte eher bescheiden. Immer öfter griff die Redaktion zudem auf Import-Tests zurück, um die Release-Löcher zu füllen. Immerhin, mit zwei Test-Highlights konnte die N-ZONE 08/2000 trotzdem aufwarten: Einerseits mit *Perfect Dark*, welches in der aus Österreich importierten Version wie schon beim US-Import-Test sagenhafte 96 Prozent abstauben konnte. Andererseits holte sich auch *Starcraft 64* den verdienten Hitstempel ab. *Hercules: The Legendary Journeys*, *Blues Brothers 2000* und *Bomberman 64: The Second Attack* landeten allesamt im gehobenen Mittelfeld. Auf dem Game Boy stellte *Croc* das überraschende Highlight dar und kratzte an der 90-Prozent-Marke, während *Test Drive 6*, *WCW Mayhem* und *Army Men 2* ebenfalls recht anständig daherkamen. Im Vorschau-Bereich stellten *James Bond 007: The World Is Not Enough* und *Turok 3: Shadow of Oblivion* die Glanzpunkte dar. Sie wurden von *ISS 2000* und *Aidyn Chronicles: The First Mage* begleitet. In der Pokémon Zone klärte die Redaktion über die Taschenmonster als Internet-Phänomen auf und stellte die wichtigsten Homepages rund um die Viecher vor. Hach ja, wenn wir auch oft nostalgisch sind, das teils katastrophal hässliche Webpage-Design der frühen Internet-Jahre vermissen wir wahrlich nicht!

AUSGABE 08/2005

Inzwischen sind wir bei sage und schreibe 220 N-ZONE-Ausgaben angekommen. Mit der N-ZONE 08/2015 hingegen feierte die Redaktion die 100. Ausgabe – und ließ sich was ganz Besonderes einfallen. Anstatt nur eines Covers lagen insgesamt vier Versionen des Heftes am Kiosk zum Kauf bereit. Im Heftinneren wurde das Jubiläum zudem mit einer großen Reportage begangen. Hier warfen die Redakteure einen Blick zurück auf die Nintendo-Entwicklungen seit Bestehen der N-ZONE und teilten einige interessante Insider-Infos mit den Lesern. Doch auch die regulären Inhalte konnten sich sehen lassen, allen voran *Killer 7*, welches im Testteil durch die einmalige Atmosphäre, Grafik und das ungewöhnliche Gameplay überzeugte. Am DS sorgte *Bomberman DS* für Begeisterung – zumindest im Mehrspieler-Modus, wo der explosive Spaß 90 Prozent absahnte. Ansonsten landeten die weiteren getesteten Spiele wie etwa *Batman Begins* oder die DS-Fassung von *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory* im Mittelmaß, absolute Ausreißer nach oben oder unten fanden sich nicht im Heft. Im Vorschau-Bereich verzückte einmal mehr *Starcraft: Ghost* die Redaktion. Zu schade, dass der Titel trotz seiner augenscheinlichen Qualitäten niemals erschienen ist. Doch auch *Gun*, *True Crime: New York City*, *Animal Crossing* für den DS, *Sonic Rush* und *Viewtiful Joe DS* machten neben weiteren Spielen einen guten bis sehr guten Eindruck und schafften es im Gegensatz zu *Starcraft: Ghost* allesamt tatsächlich auf den Gamecube und den DS.

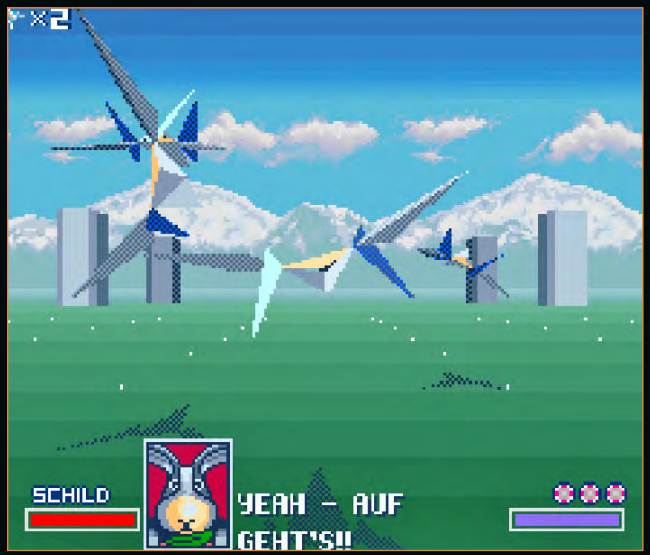
AUSGABE 08/2010

Nachdem vor einigen Ausgaben Viktor an dieser Stelle angesichts seines ersten Auftritts in der N-ZONE nostalgisch wurde, ist diesmal Lukas dran – in der Ausgabe 08/2010 verfasste er als Praktikant seine ersten Zeilen für das Heft. Allzu spannend waren die aktuellen Titel aber leider trotzdem nicht, Im Test-Bereich stach gerade einmal *Dragon Quest IX: Die Hüter des Sternenhimmels* aus einer großen Menge an bestenfalls mittelmäßigen bis unterdurchschnittlichen Spielen hervor. Dafür war der Vorschau-Bereich zum Bersten gefüllt – kein Wunder angesichts der kurz vor Redaktionsschluss zu Ende gegangenen E3-Messe. Das größte Thema war hierbei natürlich *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, obgleich die Präsentation des Titels auf der E3-Pressekonferenz aufgrund von Problemen mit der Bewegungssteuerung leider ziemlich in die Hose gegangen war. Doch auch andere Abenteuer wie *Disney Micky Epic*, *Donkey Kong Country Returns*, *Kirby's Epic Yarn* und *Metroid: Other M* ließen uns das Wasser im Munde zusammenlaufen. Und dann war da ja noch der 3DS, der auf der Messe erstmals ausprobiert werden konnte und unsere Herzen im Sturm eroberte. Ankündigungen wie *Kid Icarus: Uprising*, *Mario Kart 3DS*, *Resident Evil: Revelations* und *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* deuteten bereits auf eine rosige Handheld-Zukunft hin!

DIE GESCHICHTE VON STARFOX

Es war einmal vor langer Zeit auf einem alten Konsolen-System – Wir haben uns in den Redaktions-Arwing gesetzt und für euch alle bislang veröffentlichten *Star Fox*-Titel ins Visier genommen.

Langfristiger Erfolg benötigt Weitsicht. Gerade in unserem modernen Informationszeitalter ist dieser Leitspruch von so hoher Relevanz wie niemals zuvor. Was im Moment gerade up to date ist, gehört in der Zukunft schon bald der Vergangenheit an. Trends wollen gesetzt werden – und das möglichst lange vor der Konkurrenz, damit die im besten Fall das neue Konzept nur noch mit mäßigem Erfolg von einem selbst abkupfern kann. Solche Machtkämpfe sind auch in der Videospielindustrie nichts Neues. Das Traditionsunternehmen Nintendo gehört dabei zu den Größen der Branche, die das Medium mehr als einmal entscheidend geprägt haben – sei es nun durch den Analog-Stick des N64 oder die Wii-Bewegungssteuerung. Langfristiger Erfolg bedeutet allerdings auch, dass man sich den nötigen Support ins Haus holt, um künftige Produktionshürden problemlos meistern zu können. Auch Nintendo musste in dieser Hinsicht schon einmal Lehrgeld zahlen.



Star Wing, im Original *Star Fox*, bildete 1993 den erfolgreichen Startschuss einer langlebigen Serie. Über vier Millionen Exemplare wurden davon abgesetzt.

Trotz seiner tierischen Charaktere hatte *Star Wing* einen überaus realistischen Touch. Die Cockpit-Perspektive verstärkte dieses Gefühl sogar noch mehr.

Spieler von *Smash Bros.* dürften dieses Gesicht kennen: Die metallische Fratze hat dort einen Auftritt als Assist Trophy. In *Star Wing* hingegen ist er der Endgegner.

Nintendo nimmt Nachhilfe

Als Anfang der 1990er-Jahre klar wurde, dass 3D-Grafik innerhalb der folgenden Dekade ganz groß rauskommen würde, stand der weltweit anerkannte Spielefabrikant aus Kyoto vor einem Dilemma. Das gerade neu veröffentlichte Super Nintendo verstand sich primär auf die Darstellung von aufwendigen 2D-Grafiken, konnte dreidimensionale Optik von Haus aus aber eher schlecht als recht wiedergeben. Es musste schnell gehandelt werden. Und Nintendo tat es. Nachdem man zuvor vergeblich versucht hatte, selbstständig eine gescheite 3D-Engine auf die Beine zu stellen, wandte sich Nintendo an den britischen Technik-Spezialisten Argonaut Games. Das in London ansässige Studio hatte schon Jahre zuvor erfolgreich 3D-Grafiken auf Heimcomputern veröffentlicht und wurde nun damit beauftragt, anhand von etablierter NES-Technik eine erste Testversion zu programmieren. Argonaut Games erwiesen sich hier als die passende Wahl und erhielten daraufhin Zugriff auf das technische Innenleben des Super Nintendo. Schnell wurde allerdings deutlich, dass auch diese Hardware-Leistung nicht ausreichen würde, um die neuartigen Polygone in angemessener Weise auf den Fernsehbildschirm zu übertragen. Nintendo lenkte bei dieser Diagnose ein und arbeitete mit den Briten schnell an einer Lösung, die sich letztendlich als der bekannte FX-Chip herausstellen sollte. Mithilfe dieses Chips, der zusammen mit dem Spiel auf das Modul gepresst wurde, konnte das Super Nintendo ohne weitere Hardware-Zusätze auf Polygonen basierende Grafiken darstellen. Eine solch revolutionäre Entwicklung schrie natürlich geradezu nach einem ebenso futuristischen Spiel, um der ganzen Welt zu demonstrieren: „Seht her, wir haben's drauf!". Einen solchen Titel hatte niemand Geringeres als Shigeru Miyamoto bereits in Ärmel.

Ein Fuchs startet durch

Mit *Star Fox*, in europäischen Gefilden als *Star Wing* bekannt, hatte man nicht nur das erste 3D-Spiel für das Super Nintendo am Start, sondern auch eine komplett neue Marke. In dem Science-Fiction-Universum kämpfte man als Fox McCloud mit einem animalischen Team gegen die einfallenden Streitkräfte des bösen Herrschers Andross. Vom Heimatplaneten Corneria aus startete man eine Gegenoffensive, die über drei verschiedene Routen mit mehreren Levels verlief, bis ihr am Ende die gegnerische Basis Venom angreifen musstet. Die Stages selbst verliefen derweil weitgehend automatisch – euer Arwing-Raumjäger flog also selbstständig geradeaus, innerhalb eines vorgegebenen Korridors konntet ihr jedoch eigenhändig manövrieren, Hindernissen ausweichen und neue Ausrüstung einsammeln. Von den Hintergründen und Pilotenporträts mal abgesehen, setzten sich in *Star Wing* alle Objekte aus einfarbig texturierten Polygon-Gebilden zusammen. Was heute hoffnungslos veraltet erscheint, sorgte 1993 für offene Münder bei den Konsolenspielern. Das sehr arcadelastige Gameplay sorgte mit Highscore-Jagd und versteckten Stages für einen hohen Wiederspielwert und mit über vier Millionen abgesetzten Exemplaren für gute Verkaufszahlen. Gar kein so schlechtes Ergebnis für eine in jeder Hinsicht neue Marke, doch muss natürlich festgehalten werden, dass Nintendo zu dem Zeitpunkt das absolute Ass in der Branche war und das vollste Vertrauen der zufriedenen Kundschaft genoss.

Eine Vielzahl von Ideen, die im nie veröffentlichten *Star Fox 2* vorkamen, wurden in *Lylat Wars* untergebracht – so etwa das Antagonisten-Chamäleon Leon.

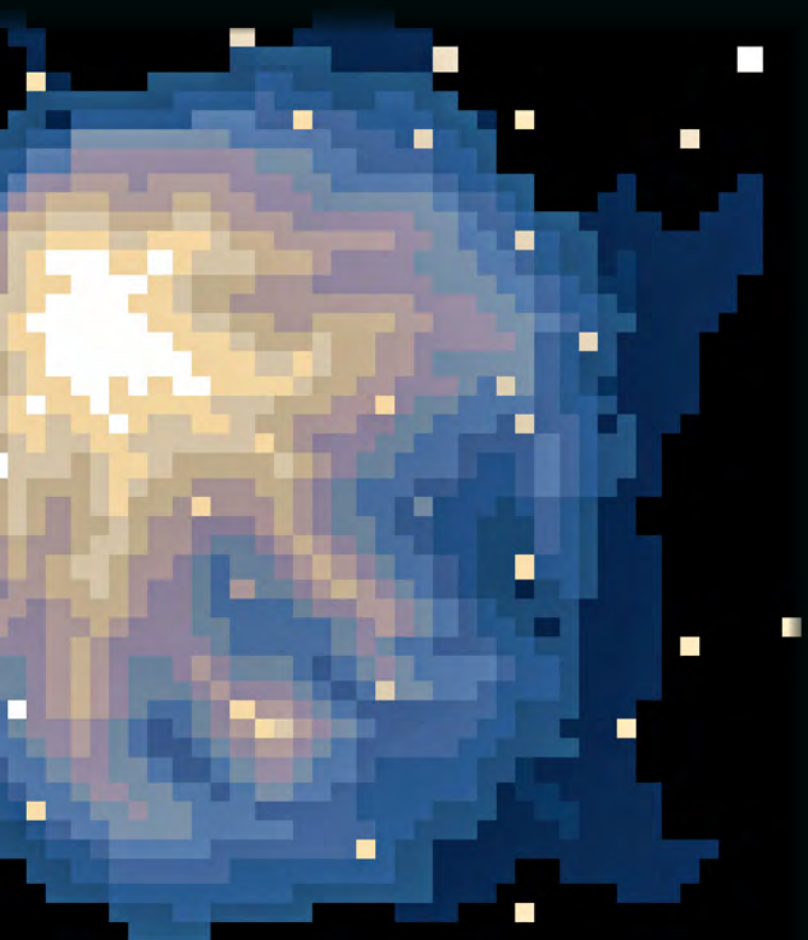
Eine spielbare Version vom wahrscheinlich Augenkrebs verursachenden *Star Fox* für Virtual Box gibt es nicht. Nur sehr wenige Aufnahmen existieren davon.

Verworfene Projekte

Ein Nachfolger für die neue und überaus erfolgreich gestartete Marke war also unumgänglich und sogar lange in Entwicklung. Ursprünglich für einen Release Mitte 1995 vorgesehen, cancelte Nintendo das Projekt kurz vor der Fertigstellung, um stattdessen die Bühne für einen Nachfolger auf dem N64 vorzubereiten. Jahre später sollte eine ins Internet gestellte Alpha-Version von *Star Fox 2* deutlich machen, wie weit fortgeschritten das nie veröffentlichte Spiel bereits war. Auch einen Ableger für den gerade gestarteten Virtual Boy hatte Nintendo in der Pipeline. Im Angesicht des kolossalen Flops kam man aber sehr schnell zum Entschluss, *Star Fox* für den Virtual Boy fallen zu lassen, um das Image des noch sehr jungen Franchise nicht zu beschädigen. Viele der neuen und geplanten Features fanden ihren Weg schließlich in das 1997 veröffentlichte *Star Fox 64*, auch bekannt als *Lylat Wars*. Der N64-Teil mutete in Sachen Story eher wie eine aufgebohrte Version des ersten Teils an. Erneut sah sich Corneria einer Invasion von Imperator Andross ausgesetzt, abermals musste das *Star Fox*-Team als Retter in der Not agieren. Spielerisch hingegen machte Nintendo mehrere Quantensprünge nach vorne und baute so gut wie jedes Element aus, das in *Star Wing* schon gut funktionierte.

Ein echter Überflieger

So etwa setzte sich *Lylat Wars* optisch hervorragend in Szene und schickte dem Spieler viel mehr Feinde entgegen, was auf dem Super Nintendo in der gebotenen Form niemals umzusetzen gewesen wäre. Selbst in den imposanten Raumschlachten blieb das Spiel dabei butterweich und ermöglichte tadellose Ausweichmanöver – vorbei die Zeiten, in denen die Eingabe für eine Seitwärtsrolle nicht richtig erkannt wurden, weil das Geschehen auf dem Bildschirm zu arg ins Stocken geriet. Auch die Levelstruktur selbst wurde gehörig gepimpt. Fortan reichte es nicht mehr aus, einfach nur heil den Endboss der jeweiligen Zone zu erreichen. Es mussten auf dem Weg dorthin auch Missionen erledigt werden, deren Ergebnisse darauf Einfluss hatten, welchen Planeten oder welches Gebiet ihr als Nächstes auf der Weltraumkarte ansteuern durftet. Wer es nicht vermochte, in der Schlacht um Sektor Y genügend feindliche Jäger zu pulverisieren, musste sich als Verlierer auf den Vorposten vom nahe gelegenen Planeten Katina zurückziehen. Dort das gleiche Spiel: während man sich rasante Dogfights mit Andross' Schergen lieferte, befand sich ein großes Raumschiff im Anflug, das seine zerstörerische Laserkanone auflud. Wurde diese nicht rechtzeitig zerstört, war die Basis verloren und ihr musstet euren Auftrag niedergeschlagen fortsetzen.



Lylat Wars ist nicht nur eines der besten Spiele auf dem N64, sondern hat auch so manches Meme hervorgebracht. Die Barrel Roll sollte nun wirklich jeder kennen.

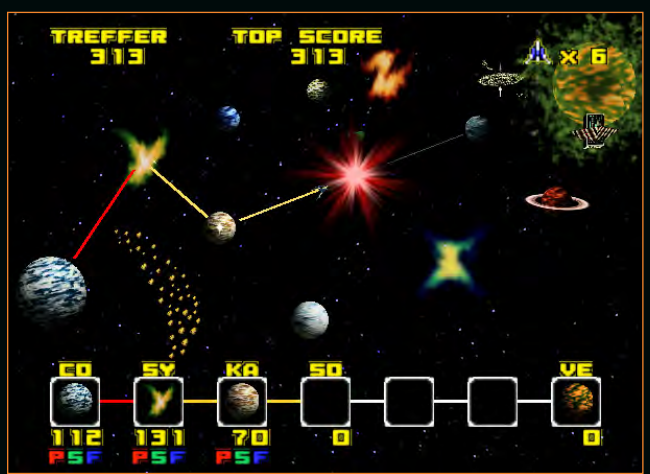
DIE SACHE MIT DEN BEINEN …

Manche Spiele haben es einfach: ein kurioses Detail, das sie von anderen Titeln abhebt und wofür sie noch lange im Gespräch sein werden – ob nun als beabsichtigtes Feature oder künstlerischer Unfall, welcher so in der Form nicht angedacht war.

Tiere in futuristischen Schiffen, die sich gegenseitig Löcher in den Pelz brennen, sind ja an sich schon seltsam genug. Fast schon unheimlich wird es jedoch, wenn man sich die Beine der Hauptcharaktere ansieht. Sie haben nämlich keine. Dort, wo Fuß samt Schienbein sitzen sollte, befinden sich stattdessen nur stählerne Gelenkstützen. War diese Extremitäten-Amputation von Nintendo beabsichtigt oder haben sich die Designer hierbei einfach nichts gedacht? Zumindest eine wissenschaftliche Tatsache lässt auf ersteres schließen. So müssen echte Astronauten und Piloten nämlich einen speziellen Anzug tragen, der dafür sorgt, dass ihnen bei den enormen Druckverhältnissen nicht das gesamte Blut in die Beine läuft und sie deshalb das Bewusstsein verlieren. Damit Fox und seine Kollegen vor diesem Schicksal bewahrt bleiben und trotzdem weiter ihre schicken Klamotten tragen können, mussten sie sich leider von ihren Beinen trennen. In den späteren Designs der Serie, wie etwa hier rechts in *Star Fox Adventures*, ist von dieser Idee nichts mehr zu sehen. Doch wer weiß, was Fox und Co. in ihren Stiefeln noch so alles verbergen.

Was da folgen sollte

Hier stand nun die Frage im Raum, warum man sich großartig anstrengen soll, wenn das Spiel unabhängig von den Entscheidungen trotzdem weitergeht. Der simple Trick von *Lylat Wars* fand sich im überaus motivierenden Punktesystem. Jeder abgeschossene Feind erhöhte euren aktuellen Score und wurde zur Gesamtpunktzahl hinzugezählt, für besonders schnell besiegte Endgegner erhielt man sogar einen dicken Extrabatzen. Es galt also, eine perfekte Route zu finden, um auf dieser so viele Gegner wie möglich zu besiegen und seinen persönlichen Rekord immer wieder zu übertrumpfen. All diese Verbesserungen sorgten dafür, dass *Lylat Wars* unter den Serienfans bis heute als bester Teil gehandelt wird. Eine weitere Fortsetzung würde also vor gewaltigen Hürden und Erwartungen stehen. Am Ende sollte es jedoch völlig anders kommen, denn in der Zwischenzeit hatte Nintendo mit dem ebenfalls britischen Entwickler Rare eine fruchtbare Beziehung aufgebaut, durch die jede Menge famose Spieleklassiker entstanden sind. Neben bekannten Evergreens wie *Diddy Kong Racing* oder *Perfect Dark* befand sich auch ein Action-Adventure namens *Dinosaur Planet* bei Rare in Entwicklung. Als Nintendo auffiel, dass sowohl in *Star Fox* als auch in *Dinosaur Planet* beide Hauptcharaktere Füchse waren, brachten sie die Idee ins Spiel, beide Titel miteinander zu kombinieren und das fertige Spiel namens *Star Fox Adventures* im Jahr 2002 auf dem Gamecube zu veröffentlichen. Ein gewagtes Experiment, welches locker in die Hose hätte gehen können, denn unter der Marke *Star Fox* verstand man nun ebenso imposante wie effektreiche Raum- und Bodenschlachten. Tatsächlich gab es in *Star Fox Adventures* einige Abschnitte mit den bewährten Flugsequenzen, den Großteil des Spiels über war Fox jedoch zu Fuß und mit einem Speer bewaffnet unterwegs. Es ist nicht zu leugnen, dass das 3D-Action-Adventure starke Anleihen zur Zelda-Serie aufwies und sich wahrscheinlich deshalb nicht ganz bei den Fans durchsetzen konnte. Einen „richtigen“ Nachfolger schob Nintendo erst drei Jahre später nach und arbeitete hierfür mit Namco zusammen. *Star Fox: Assault*, schon seit *Adventures* galt nun ein weltweit einheitlicher Name, sollte den Fuchs und seine Crew wieder auf den alten Weg bringen. An die Erfolge von früher anzuknüpfen, vermochte *Assault* jedoch leider nicht. Besonders die Steuerung am Boden, ob nun zu Fuß oder im Fahrzeug, erwies sich als zu umständlich, der Fokus auf Multiplayer-Modi – damals noch komplett offline – als zu wenig. Zumindest für Solisten, denn gemeinsam konnte man mit drei weiteren Spielern neue Waffen, Fahrzeuge und sogar Charaktere freispielen. Einen sprichwörtlichen Ausflug in die Online-Gefilde machte Fox 2006 mit *Star Fox Command*. Das auf dem Nintendo DS veröffentlichte Spiel schnallte euch wieder fest



Links von Corneria aus bahnt ihr euch euren Weg durch das Lylat-System. Die farbigen Linien geben Auskunft darüber, wie schwer der nächste Level wird.

Lylat Wars auf dem Nintendo führte neue Features wie etwa Fahrzeuge ein. Mit dem Landmaster räumt ihr in diesem Level auch vom Boden aus tüchtig auf.

Zweikämpfe auf engem Raum: Im All-Range-Modus könnt ihr auch eine 180°-Drehung vollführen und somit Angreifern entkommen, die euch hartnäckig verfolgen.

Puh, an welches Spiel erinnert wohl diese Aufmachung samt Interface? Richtig, *Star Fox Adventures* hat sich sehr viel bei *The Legend of Zelda* ausgeliehen.

ins Cockpit eures Arwing-Gleiters und bot erstmals eine Online-Anbindung. Den neuen Touchscreen kombinierte man derweil mit einem taktischen, rundenbasierten Modus. Hier galt es, seine vier Schiffe strategisch klug auf der Karte zu verteilen und allen Gegnern den Weg zur eigenen Basis abzuschneiden. Die Kämpfe selbst fanden hauptsächlich in frei erkundbaren, eingegrenzten Arealen statt, unterbrochen von wenigen Oldschool-Flugpassagen. Wen es vor allem nach Letzteren gelüstete, wurde 2011 mit *Star Fox 64 3D* wohl mehr als zufriedengestellt. Wie der Name bereits vermuten lässt, handelt es sich bei dem auf Nintendo 3DS veröffentlichten Spiel um eine Neuauflage des altehrwürdigen *Lylat Wars*. Mit nur wenigen Ausnahmen war *Star Fox 64 3D* nahezu inhaltsgleich mit dem Original und beinhaltete auch die gleiche Story, wurde jedoch noch mit einer Vier-Spieler-LAN-Funktion ausgestattet, mit der man gegen andere Handheld-Piloten antreten konnte. Eine echte Internet-Anbindung fehlte jedoch, man war daher auf Spieler im direkten Umfeld angewiesen. Immerhin konnten zur Not auch KI-Gegner als Lückenfüller hinzugeholt werden. Zwar wurde das Spiel sowohl von Kritikern als auch der Fan-Community positiv angenommen, doch einen vergleichbaren Meilenstein wie seinerzeit mit *Lylat Wars* stellte das Remake nicht dar. Dafür fehlte dem Spiel der große Wow-Effekt, um den Erfolg ein weiteres Mal toppen zu können.

Ungewisse Zukunft

Allerdings wurde durch *Star Fox 64 3D* deutlich – und das könnte fast als eines der positivsten Merkmale der Umsetzung gesehen werden –, dass Nintendo die Wurzeln seines Sternenfuchses nicht vergessen hat. Während Mario oder Link seit jeher regelmäßig einen großen Auftritt hinlegten und darüber hinaus von vielen Spin-offs flankiert wurden, musste Fox viele Jahre auf seinen nächsten großen Auftritt hoffen – ebenso wie weitere Nintendo-Helden à la Samus Aran oder Captain Falcon, die noch in Nintendos Kellerverlies schmachten müssen. Mit *Star Fox Zero* liefert Big N nun so etwas wie die symbolische Rettung für den anthromorphen

Star Fox Adventures stellte einen Wendepunkt in der Serie dar. Im Vordergrund standen nun Abenteuer zu Fuß, der Arwing blieb die meiste Zeit im Hangar. Dieser Designansatz währte allerdings nicht lange.

Fuchs-Piloten. Abgesehen von der hauseigenen Prügel-Reihe *Super Smash Bros.*, wo Fox seit Beginn einen festen Stammplatz innehat, hat er bislang nicht durch viele Gastauftritte glänzen können. Zwar gehört Fox McCloud noch zu den bekannteren Helden aus dem Nintendo-Universum, doch müssen Miyamoto und Co. aufpassen, dass dieser Faktor auch langfristig gegeben bleibt. Immerhin wachsen auch neue Generationen von Spielern (und somit potenzielle Kunden) heran, und es wäre sehr schade, wenn diese Fox nur aus einem Fighting Game und kleinen Handheld-Ablegern kennen würden. Offensichtlich ist man bei Nintendo gerade drauf und dran, diesen Plan umzusetzen. Nicht nur ist kürzlich erst *Star Fox Command* im amerikanischen eShop der Wii U erschienen, man bastelt sogar an einem komplett neuen Teil für die aktuelle Tablet-Konsole. Erste Informationen darüber, unsere spielerischen Eindrücke davon und wann genau Fox McCloud wieder groß durchstartet, erfahrt ihr in unserer Preview auf Seite 20.

Marco Cabibbo

Auf dem Gamecube wurde vor allem im Team geschossen. *Star Fox: Assault* verlagerte den Schwerpunkt des Spiel auf den Multiplayer.

2011 kehrte Fox ein weiteres Mal in die Weiten des umkämpften Handheld-Raumes zurück. *Star Fox 64 3D* war ein gelungenes Remake des N64-Originals.

Auf der E3 2014 deutete Miyamoto bereits an, dass sich ein neues Spiel im *Star Fox*-Universum in Entwicklung befindet – und zwar bei Platinum Games!

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, machen Blödsinn, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

DIE KOLUMNE
von Lukas Schmid

NINTENDO ZEIGT DIE REGENBOGENFAHNE

Die USA haben endlich das diskriminierende Verbot der Homo-Ehe gekippt und zeigen sich weltoffen wie noch nie. In Japan erweitert Nintendo derweil ebenfalls das eigene Weltbild.

Nintendo als Unternehmen ist ein Sympathieträger, so viel steht fest. Das liegt nicht zuletzt am praktizierten und seit jeher heißblütig verteidigten Familien- und Saubermann-Image. Doch auch der Mario-Konzern ist natürlich nicht vor Kritik gefeit, und die ist zum Teil auf ebendiese „gelebten Werte" zurückzuführen: Bei der Abbildung realer Lebenssituationen – also etwa schwuler/lesbischer/Transgender-Figuren beziehungsweise Beziehungen ebendieser – hat man sich bisher nicht wirklich ausgezeichnet, wenige Ausnahmen wie die nicht beantwortete Frage nach Birdos Geschlecht einmal ausgenommen. Vor allem *Tomodachi Life* geriet hier berechtigterweise ins Fadenkreuz der Kritik, denn warum man hier keine Mann/Mann, beziehungsweise Frau/Frau-Konstellationen leben darf, ist absolut nicht nachvollziehbar. Nintendo versprach daraufhin Besserung – und setzt diese Worte nun tatsächlich mit *Fire Emblem: Fates* in die Tat um.

Liebe ist keine Frage des Geschlechts

Der neuste Teil der Rundenstrategiespiel-Reihe wird nämlich erstmals gleichgeschlechtliche Hochzeiten erlauben. Das ist nicht nur ein großer und wichtiger Schritt, sondern für einen japanischen Spiele-Hersteller alles andere als selbstverständlich. Allen sexuellen Anspielungen zum Trotz zeichnet sich der dortige Spiele-Markt nämlich nicht gerade durch Weltoffenheit abseits der bewusst überzeichneten Darstellung geschlechtsbezogener „Andersartigkeiten" aus. Insofern muss man Nintendo doppelt loben, das Thema Homosexualität dem bisherigen Anschein nach ohne große Aufregung oder Veralberung darzustellen. Mögen sich andere Hersteller daran ein Beispiel nehmen!

Euer Lukas

LESERPOST: UWE WIRD GEEHRT!

Kurz bevor bekannt wurde, dass Uwe ab sofort nicht mehr bei der N-ZONE mitarbeitet, schickte uns unser Leser Jürgen Seyfer eine Huldigung auf ihn – die wir an dieser Stelle als eine Art Abschied abdrucken. Aber keine Sorge: Uwe geht es gut und er ist nach wie vor bei uns im Verlag!

Hallo und Servus, liebes N-ZONE-Team, zuerst das Übliche, das ihr schon auswendig kennt: Euer ganzes Team ist spitze, weiter so! Doch heute möchte ich Uwe, euren Wettkönig, besonders hervorheben. Euer Uwe ist auch bei verlorenen Wetten auf den Fotos im Heft immer locker und fröhlich. Egal was für eine Aufgabe er als Wettschuld auch immer erledigen muss, man sieht ihm an, dass er es mit Humor nimmt. Klar ist es für ihn vielleicht nicht immer so einfach, besonders wenn er unter einem Kostüm sehr ins Schwitzen kommt. Trotzdem finde ich, er hat das gewisse Etwas, das ihn auszeichnet. Deswegen hat Uwe die von mir mitgeschickte Ehrenurkunde und den Schlüsselanhänger redlich verdient. Weiter so, Uwe! Ohne dich würde der N-ZONE etwas fehlen. In diesem Sinne, macht's gut, eurer Leser

Jürgen Seyfer

PS: Jetzt in den heißen Tagen solltet ihr Uwe ein Eis spendieren, dafür dass er sich in den Wetten immer so einsetzt ;-)

LESERPOST: ... UND GLEICH NOCH EINMAL POST VON JÜRGEN SEYFER

Hallo liebes N-ZONE-Team, es hat mich ganz schön gewundert, dass auf einmal Lukas Uwes Wettschuld einlösen muss. Ich glaub ihm gerne, dass ihm nach einem Tag im Büro als Fantasy-Zwerg die Knie weh getan haben! Doch nun zu meinem Anliegen: Ich habe euch ein Poster des Pokémons Volcanion mitgeschickt. Das Problem: in *Alpha Saphir* und *X* und *Y* kann ich dieses und auch das Pokémon Hoopa nicht ergattern! Selbst wenn sie ein anderer Spieler besitzt, steht dort, dass man diese nicht tauschen kann. Warum ist das so? Und wie kann ich die verschlossenen Türen im Kalos Kraftwerk in *X* und *Y* öffnen? Macht's gut, euer Leser

Jürgen Seyfer

Lukas: Tja, so einfach wirst du an die beiden Pokémon leider nicht herankommen – die meisten derer, die sie besitzen, haben sie wohl wirklich durch einen Hack erhalten. Im Prinzip sind diese Pokémon nämlich den Teilnehmern spezieller Events vorbehalten, auf normalem Wege sind sie nicht zu ergattern. Leider muss ich dich auch bezüglich der verschlossenen Türen enttäuschen – diese lassen sich nach aktuellem Informationsstand nicht öffnen. Ob da noch was kommt? Ich bezweifle es eher.

Jetzt wird's kompetitiv: In dieser Rubrik stehen Wettbewerbe im Mittelpunkt, in denen ihr euer spielerisches Talent beweisen müsst.

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

N-ZONE-HIGHSCORE-KNACKER

Der Highscore-Wettbewerb stellt eure Talente in verschiedenen Spielen und Disziplinen auf die Probe – nur die Besten können gewinnen!

Der letzte Wettbewerb: Wir gratulieren unserem Leser Dennis Sure, der sich mit einer Zeit von 1:45.615 auf der Strecke „Animal Crossing Dorf" im *Mario Kart 8*-DLC die Bestzeit unter allen Zusendungen sicherte!

Wir planen ein neues Superliga-Turnier – und diesmal dreht sich alles um *Mario Kart 8*! Am 25. Juli 2015 geht es los. Weitere Infos findet ihr auf der Facebook-Seite der N-ZONE Superliga!

Der aktuelle Wettbewerb: Diesmal dreht sich wieder alles um *Super Smash Bros. für Wii U* – und um Sandsäcke! Gesucht wird der Spieler, der es schafft, den Sandsack im Modus Homerun-Contest am weitesten durch die Arena zu befördern. Figur und Taktik stehen euch völlig frei. Stellt entweder ein Bild eurer Leistung ins Miiverse und schickt uns eure Nintendo-ID oder schickt uns direkt ein aussagekräftiges Bild an lukas.schmid@computec.de. Der beste Sandsack-Prügler erhält einen Kirby-Amiibo sowie das *Pokémon*-Sammelkartendeck Plasma-Sturm. Einsendeschluss ist der 03. August 2015. Viel Erfolg!

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

Sag mal!

DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Alessandro Saiko gefiel uns am besten.

Und jetzt seid ihr dran: Was haben Mario und der Gumba in dieser skurrilen Situation zu besprechen?
Schickt eure Texte bis zum 03. August 2015 an lukas.schmid@computec.de! Der unserer Meinung nach lustigste Spruch kommt ins nächste Heft!

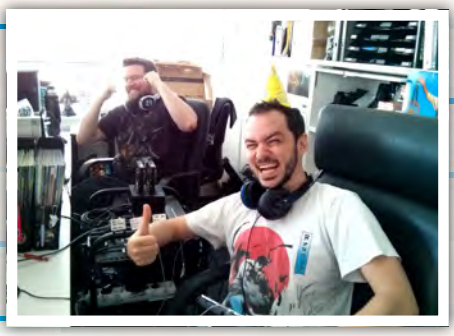
DAS N-ZONE-ATELIER

Art Academy: Atelier begeistert uns derzeit auf der Wii U – erlaubt es uns doch, tatsächlich kleine Kunstwerke zu erstellen. Weil unsere Leser das aber noch viel besser können als wir, rufen wir mit dieser Ausgabe die neue Rubrik „Das N-ZONE-Atelier" ins Leben. Eure Aufgabe: Ihr malt in *Art Academy: Atelier* ein Motiv, das wir euch vorgeben. Hier gilt: Es ist nicht wichtig beziehungsweise nicht die Aufgabe, das Motiv 1:1 abzumalen. Vielmehr kommt es auf die gelungene kreative Gestaltung an. Auch das Malutensil – Pinsel, Bleistift usw. – steht euch frei. Malt euer Bild, speichert es auf SD-Karte, lest diese auf eurem Computer ein und schickt das Bild an *lukas.schmid@computec.de*. Einsendeschluss ist der 03. August 2015. Der Gewinner erhält die *Skylanders*-Figur Love Potion Pop Fizz, zudem wird das Gewinner-Bild natürlich in der nächsten Ausgabe abgedruckt. Viel Spaß beim Zeichnen!

Mit freundlicher Unterstützung von ACTIVISION

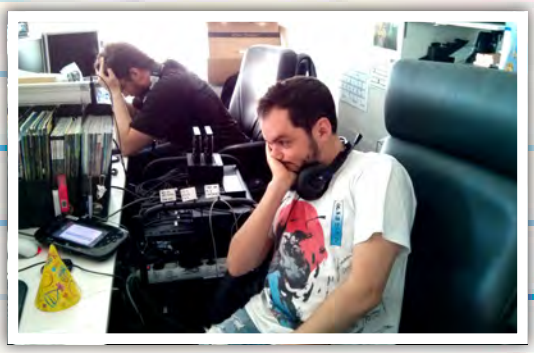
N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH – VIER WOCHEN VOLLER AUF UND AB

WOCHE 1



Die E3 steht kurz bevor. Und wenig überraschend sind wir voll der Vorfreude und Hoffnung angesichts dessen, womit uns Nintendo in der darauffolgenden Woche im Rahmen des Digital Event erfreuen wird. *Metroid* steht besonders hoch im Kurs! Marco setzt sogar den Partyhut auf, Ben kriegt sich gar nicht mehr ein, Viktor feiert im Stillen und Lukas freut sich auch – aber irgendwer muss ja die Kamera halten.

WOCHE 2

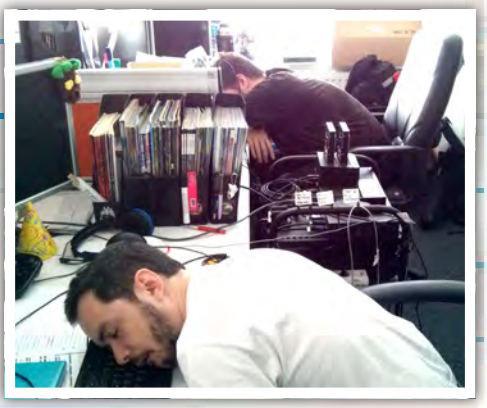


Die E3 ist vorbei. Und die Stimmung im Büro ist – nun, nennen wir sie ausbaubar. Anstatt großer Kracher gab es so manch große Enttäuschung und durchschlagende Sensationsankündigungen wie ein neues *F-Zero* sind ausgeblieben. Klar, gute Spiele waren schon dabei, allerdings hätten wir uns alle dennoch ein wenig mehr erhofft.

WOCHE 3

Vom Rumjammern wird aber kein Heft geschrieben – und darum steht jetzt erst einmal Arbeit an. Zuerst jedoch schaut die gesammelte Redaktion in Frankfurt bei Nintendo vorbei, kuschelt mit Nintendos PR-Mann Harald und probiert die E3-Spiele in aller Ruhe aus. Viele erweisen sich dabei als vielversprechender als zuerst befürchtet.

WOCHE 4



Nach der N-ZONE-Abgabe ist vor der N-ZONE-Abgabe. Trotzdem: Nachdem das aktuelle Heft fertig ist, steht erst einmal eine kurze Pause an, die Ben, Marco, Viktor und Co. natürlich im Büro verbringen, fleißig, wie sie sind. Oder aber, sie sind so k. o., dass sie einfach direkt in ihren Bürostühlen weggepennt sind. Wir werden es nie erfahren. Nur Lukas machte vor dem Nickerchen noch schnell ein Bild.

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

Darum geht's im Wettbüro:
Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent beweisen oder sonstwie kreativ tätig werden. Sämtliche Vorgaben haben dabei natürlich immer irgendeinen Nintendo-Bezug – und wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen.

DIE LETZTE WETTE:
Mit Marie Gstattenbauer und Olga Djadcenko erfüllten zwei Leserinnen unsere Bedingungen und schickten uns wunderschöne Kirby-Bilder. Die Gewinnerin entschieden wir per Los – und dieses fiel auf Marie. Herzlichen Glückwünsch! Weil er verloren hat, musste Lukas sich als Alien verkleiden. Jawohl, ein Jedi/Sith zählt da ebenso dazu!

DIE AKTUELLE WETTE
Die aktuelle Wette: Lukas wettet, dass kein Leser uns innerhalb der Teilnahmefrist ein Haiku mit Nintendo-Bezug schickt. Zur Erklärung: Ein Haiku ist ein dreizeiliges Gedicht mit fünf, sieben und nochmals fünf Silben. Das könnte dann zum Beispiel so aussehen:

Mario springt rum
Hüpft den Gumbas auf den Kopf
Luigi schaut zu

Irrt Lukas sich, so muss er eine Mammut-Aufgabe bestehen und alle jemals erschienenen N-ZONE-Ausgaben auf einmal stemmen – was wir natürlich auf einem Foto verewigen. Der Gewinner erhält zudem das Light Element Expansion Pack zu *Skylanders: Trap Team*. Einsendeschluss ist der 03. August 2015. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg!

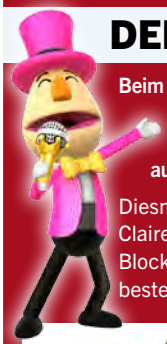
Mit freundlicher Unterstützung von
ACTIVISION

LESERPOST: MEIN VÖLLIG VERGESSENES JURA-STUDIUM

Hey Lukas! Heute muss ich einmal deine alten Kenntnisse aus deinem Jurastudium anzapfen :D In unserem Kaufland gibt es vorne einen kleinen Autoausteller und da steht ein Seat rum mit dem Nummernschild „Mii". Also wird sicherlich eine ganze Produktion diesen Beinamen tragen. Ich frage mich hier nur, ob die das überhaupt dürfen oder ob Nintendo daran keine gesicherten Rechte hat. Ich hab mit Seat nichts am Hut, von daher könnte mein geliebter Nintendo-Konzern denen ruhig ein paar Millionen durch eine lockere Klage abziehen^^ Aber in erster Linie hat es mich eben gewundert und ich wollte wissen, ob ihr was davon gehört habt oder herausfinden könnt, ob die das wirklich so nennen dürfen. Ich verabschiede mich heute mal im Jargon meines neuesten Spiels: BLEIB SPRITZIG :D **Marcus Pille**

Lukas: Ööhh, da weißt du mehr von mir als ich selbst – an ein Jura-Studium kann ich mich nicht erinnern. Ich habe ein paar Semester Journalismus und anschließend Germanistik studiert, mit Paragraphen hatte ich da nix am Hut ;-) Aber zu deiner Frage: Ja, das Auto heißt tatsächlich wie die Nintendo-Avatare – Seat Mii. Nintendo hat gegen den Namen des seit 2012 produzierten Autos allerdings nie Klage eingereicht, aus dem einfachem Grund, dass die beiden Produkte nicht in Konkurrenz zueinander stehen. Wenn, machen Miis und der Seat Mii eher Werbung füreinander.

DER PROMii-WETTBEWERB



Beim ProMii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von Ben Kegel aus der letzten Ausgabe kommt von Renate Möller!

Diesmal suchen wir nach dem besten Mii der Figur Claire Dearing (Bryce Dallas Howard) aus dem Kino-Blockbuster *Jurassic World*. Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft abgedruckt.

Einsendeschluss ist der 03. August 2015. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine genaue Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser Leser Remo schickte uns dieses Bild seiner beeindruckenden Papercraft-Künste zu. Da sind bestimmt jede Menge Arbeitsstunden reingeflossen. Vielen Dank!

MARIO CAR

Liebes N-ZONE Team,
sehr gerne lese ich eure Zeitung. Nun bin ich schon sehr lange ein großer Mario-Fan. Bereits in meiner Jugend hatte ich den ersten Game Boy, auch sämtliche Konsolen kamen dazu. Den größten Teil meiner Jugend hat mich der knuffige italienische Klempner begeistert und ich kann kaum zählen, wie oft ich die Prinzessin schon gerettet habe ;-). Nun bin ich schon 44 Jahre alt und zocke trotzdem noch. Besuche tapfer jedes Jahr die Gamescom und liebe Mario nach wie vor. Wer mich das erste Mal besucht, meint, bei mir wohnt noch ein Kleinkind. Dabei ist meine Tochter schon erwachsen und liefert sich regelmäßig Kämpfe mit mir. Ob bei *Mario Kart*, *Mario Party* oder *Smash Bros*. Ich habe bereits eine beachtliche Sammlung an Figuren, T-Shirts und was es noch so gibt von Mario, sodass es langsam eng wird in meinem Reich. Und da ich darauf so unheimlich stolz bin, wollte ich euch gerne ein Bild davon zeigen. Das Highlight meiner Sammlung ist nämlich mein Auto mit der Sonderlackierung, die mir mein Freund zum Geburtstag geschenkt hat. Bleibt mir nur noch zu sagen: Bleibt so, wie ihr seid und schreibt weiter so interessante Artikel wie bisher.

Auch mit Mitte 40 ist unsere Leserin Alexandra noch ein riesiger Nintendo-Fan. Sogar ihr Auto drückt ihre Begeisterung für Mario aus. Vielen Dank für das Foto!

N-ZONE: Grüß dich Alexandra! Wow, du bist ja echt Nintendo-Fan aus Leidenschaft – genau wie wir :-) Danke für dein tolles Bild, das wir sehr gerne mit unseren Lesern teilen!

Sonnige Grüße aus Dortmund schickt euch **Alexandra Suttrop**

MARIOS TURM

Hallo N-ZONE-Team!
Wieder mal ein Leserbrief von mir! Also zuerst das obligatorische Süßholzgeraspel: Ihr seid die Besten! Und jetzt der eigentliche Grund für meinen Leserbrief – ich habe ein paar Fragen:

1. Im Urlaub habe ich einen kuriosen Fund gemacht: ein Brettspiel namens *Super Mario Tower* aus dem Jahre 1994! Kennt ihr das schon?

N-ZONE: Ein cooler Fund! Im Laufe der Unternehmensgeschichte hat Nintendo immer wieder mit Brettspiel-Herstellern kooperiert. So gibt es etwa auch eine *Monopoly*-Version mit *The Legend of Zelda*-Thematik.

2. Letztes Mal habe ich gesagt, dass *Yoshi's Island DS* unterschätzt wird. Nun das Gegenteil: *Lego Indiana Jones* wird total überschätzt! Wie kann es sein, dass dieses Spiel einen Metacritic-Schnitt von 83 % hat?! Es hat doch höchstens 70 % verdient! Ich sag nur: Schlechte Musik, matschige Hintergründe, zu lange Levels und vom Schwierigkeitsgrad will ich gar nicht erst reden! Der ist nämlich überhaupt nicht vorhanden!

Im Urlaub entdeckte unser Leser Thomas dieses alte *Mario*-Brettspiel.

N-ZONE: Nun ja, das ist definitiv Geschmacksache. Manche lieben die *Lego*-Spiele, andere können damit nichts anfangen. So oder so ist der *Indiana Jones*-Ableger weder besser noch schlechter als andere *Lego*-Abenteuer.

3. In der N-ZONE 07/14 ist Marco 3751 Jahre alt. Seid ihr in der Redaktion etwa unsterblich?

N-ZONE: Marco schon. Das liegt an seinen italienischen Wurzeln – in seinen Adern fließt Olivenöl.

4. Kennt ihr noch *Super Princess Peach*? Wenn ja, könntet ihr mir vielleicht ein paar Infos zu diesem geheimen Sterngegner geben?

N-ZONE: Klar: *Super Princess Peach* ist ein 2D-Jump&Run für den DS aus dem Jahre 2006. Neben Hüpf-Talenten verfügt die Prinzessin über die Fähigkeit, mithilfe per Touchscreen ausgelösten Emotions-Attacken für Chaos zu sorgen. Wir vergaben damals eine sehr gute Wertung von stolzen 83 Prozent.

Tschüssi! **Thomas S.**

LANGZEIT-FAN

Hallo N-ZONE-Team,
ich schreib euch jetzt das allererste Mal, obwohl ich euch schon seit 1998 lese :P Mit sieben habe ich angefangen und bin inzwischen 23 Jahre alt. Seit circa 2003 habe ich euer Heft dann auch abonniert. Mittlerweile habe ich zwar nicht mehr viel mit den Nintendo-Konsolen und auch den Spielen zu tun (nach dem Gamecube hatte ich keine Konsole mehr, habe mir aber im letzten Jahr den 2DS gegönnt), aber ich lese eure Zeitschrift nach all den Jahren immer noch super gerne. Warum? Weil die Artikel schön, sympathisch und kompetent geschrieben sind und ich mich jeden Monat freue, wenn das Heft im Briefkasten landet :-) Und wenn ich mir eure monatliche N-ZONE-Zeitreise anschaue, kann ich mich meistens immer noch an die Ausgaben erinnern. Dann denke ich gerne an die Zeit zurück, als wir am Game Boy Color mit Linkkabel in *Pokémon* Kämpfe austrugen und Pokémon tauschten. Oder die Mehrspieler-Duelle in diversen Gamecube-Games (den ich übrigens immer noch am Fernseher angeschlossen habe) :-) Seit etwa 2006 spiele ich primär PC und Playstation, aber die nostalgische Erinnerung kann einem ja keiner nehmen :-) Und ab und zu schmeiße ich auch heute noch meinen GBA an.

N-ZONE: Hallo Adrian! Danke, dass du diese schönen Erinnerungen mit uns teilst! Und schade, dass du an den Spielen selbst heute nicht mehr so viel Freude findest wie früher. Umso geschmeichelter fühlen wir uns jedoch, dass du uns nach wie vor die Treue hältst :-)

Wem die Standard-Amiibo zu langweilig sind, der verbessert sie eben persönlich. Custom Amiibo nennt man das, und unser Leser Patrick ist ein solcher Custom-Künstler.

Beim Anblick dieses Schildes musste unser Leser Felix sofort an *Pokémon Schwarz & Weiß* denken. Habt ihr auch irgendwo ähnliche Nintendo-Reminiszenzen entdeckt?

Also: Super Arbeit, macht weiter so und bleibt so, wie ihr seid. Liebe Grüße, euer Leser **Adrian**

AMIIBO-KUNST

Ein herzliches Hallo ans N-ZONE-Team!
Nach jahrelanger Pause hab ich mal wieder öfter zu eurem Heft gegriffen, nachdem ich mir eine gebrauchte Wii U zugelegt habe. Schön zu sehen, dass ihr über Jahre hinweg so eine Leidenschaft zu Nintendo beibehaltet. :)

N-ZONE: Wir bemühen uns auch in Zukunft – vielen Dank für das schöne Lob :-)

Bei mir schwankt das immer wieder – nur *Pokémon* bleibe ich auch mit Mitte 20 noch treu. Um zum Punkt zu kommen: Ich habe nicht alle eure letzten Ausgaben verfolgt – gab es schon das Thema Custom Amiibo? Da ich so ein Riesenfan von Shiny Quajutsu bin, habe ich mich mal am Quajutsu-Amiibo versucht und ihn umgestaltet. Mit normalen Acrylfarben und Matt-Lack. Ich vermute, dass die Farbe abgeht, wenn ich ihn zu oft anfasse. Deswegen gucke ich ihn einfach nur an und schicke euch ein Bild, bevor es zu spät ist. ;) Macht weiter so!

N-ZONE: Groß aufgegriffen haben wir Custom Amiibo, also von kreativ begabten Fans bearbeitete Amiibo, noch nicht. Dank dir haben wir nun aber einen schönen ersten Einstieg in das Thema – vielen Dank für das Bild deines kleinen Meisterwerks!

Liebe Grüße aus Ludwigshafen,
Patrick

DUNGEON-FAN

Hallo N-ZONE!
Dass ihr das beste Magazin von allen seid, wisst ihr bereits, da singe ich euch lieber nicht auch noch dieselbe Leier vor :D Aber zu meiner Fragen: Ich lese euer Magazin seit knapp anderthalb Jahren und habe daher von früheren Berichten recht wenig erfahren. Mein absolutes Lieblingsspiel ist *Pokémon Mystery Dungeon 2: Erkundungsteam Himmel*. Zu meiner Überraschung fallen die Tests, die ich im Internet finde, jedoch eher negativ aus. Welche Wertung hat dieses Spiel damals von euch bekommen und warum? Die Story ist genial, die Charaktere sind charmant, die Musik ist ein Atmosphäre-Highlight. Nur das Gameplay könnte man bemängeln, da es auf Dauer etwas eintönig ist.

N-ZONE: Nachdem du so ein Fans des Spiels bist, wirst du mit unserer Wertung wohl nicht all-

Leserbrief-Dauergast Edelgard schickt uns erneut ein paar ihrer wunderschönen Kunstwerke. Übrigens, wer mehr von ihren Werken sehen will, kann sie auf ihrer Facebook-Seite „Edelgards Atelier" besuchen. Vorbeischauen lohnt sich!

zu glücklich sein: Wir vergaben in der Ausgabe 12/2009 75 Prozent. Vor alles war es tatsächlich das eher eintönige Gameplay, das der damaligen Testerin nicht zusagte.

Gibt es bereits nähere Infos zu *Pokémon Super Mystery Dungeon* für den 3DS, etwa, ob es ein Free2Play-Titel wird?

N-ZONE: Aktuell sieht es so aus, als würde das Spiel als vollwertiger Retail-Titel erscheinen. Nach zwei Free2Play-Titeln mit *Pokémon*-Bezug in letzter Zeit wäre ein weiteres Spiel dieser Art wohl auch etwas zu viel des Guten. Guck doch mal auf unsere Vorschau auf Seite 39!

Haltet ihr es für möglich, dass Nintendo in näherer Zukunft ein 3D-*Mario* im Stil vom *Super Mario 64* oder den beiden *Super Mario Galaxy*-Teilen ankündigt?

N-ZONE: Tatsächlich waren wir zur E3 von einer solchen Ankündigung ausgegangen. Inzwischen denken wir aber eher, dass Mario wohl erst auf Nintendos nächster Konsole seinen nächsten großen 3D-Auftritt haben wird.

Gibt es ein *Lego*-Spiel mit einer Open World, die mit der von *Lego City Undercover* vergleichbar ist? Oder ist gar eine Fortsetzung geplant?

N-ZONE: Hier raten wir dir eindeutig zu *Lego Marvel Super Heroes* – das virtuelle Manhattan ist kleiner als die Welt von *Lego City Undercover*, aber super umgesetzt. Zu einer Fortsetzung zu *Undercover* ist leider nichts bekannt.

Liebe Grüße aus Hessen, **Lennart**

PAPER JAM BROS.

Hallo N-ZONE-Team!
Ich habe euer Heft mal zufällig im Zeitschriftenladen gesehen und lese es seitdem regelmäßig. Deshalb möchte ich euch bitten, dass ihr so weitermacht wie bisher. Ihr seid eine tolle Zeitschrift!

N-ZONE: Vielen herzlichen Dank – wir machen so weiter, wie du es gewohnt bist, versprochen :-)

Ich bin ein großer Fan der *Mario & Luigi*-Reihe. Glaubt ihr, dass für den New Nintendo 3DS ein neues *Mario & Luigi* erscheinen wird oder hat sich Nintendo schon über einen neuen Ableger der Rollenspiel-Reihe geäußert?

N-ZONE: Da war Nintendo schneller als wir! Auf der E3 wurde *Mario & Luigi: Paper Jam Bros.* angekündigt. Dieses wird jedoch dem aktuellen Infostand nach nicht nur auf dem New 3DS, sondern auch auf dem Standard-Handheld laufen. Unsere Vorschau findest du auf Seite 30!

Vielen Dank, euer **Paul**

CREEPYPASTAS

Hallo liebes N-ZONE-Team,
gleich mal vorweg, ihr seid einfach genial! Ich lese euer Heft zwar erst seit Ausgabe 01/2015, stürme jedoch immer beim Erscheinen der neuen N-ZONE zum Kiosk und freue mich auf die spannenden und interessanten Themen der aktuellen Ausgabe. Macht weiter so (-:

N-ZONE: Wir bleiben am Ball, versprochen – wenn du uns dafür als Leser erhalten bleibst ;-)

Ich habe ein paar Fragen, die ihr mir hoffentlich beantworten könnt:

1. Kann man Wii-Spiele auch auf der Wii-U spielen?

N-ZONE: Ja!

2. Wieso bringt Nintendo *Splatoon* nicht gleich vollständig, mit allen Inhalten, heraus?

N-ZONE: Das wissen wohl nur die Entwickler, denn tatsächlich sind viele der nach und nach gratis freigeschalteten Inhalte zumindest teilweise schon auf der Disc enthalten. Dank dieser Inhalte und kommender DLCs können wir uns aber zumindest über frischen *Splatoon*-Nachschub über viele Monate freuen.

3. Welche Wertungen haben eigentlich *Rabbids Go Home*, *Paper Mario: Die Legende vom Äonento*, *Skylanders* und *Skylanders: Giants* bekommen?

Maximilian schickt uns diese Bilder seiner im Wachsen begriffenen Falco-Sammlung. Wie man sieht, ist er ein riesiger Fan des gefiederten *Star Fox*-Piloten. Vielen Dank!

N-ZONE: 74 Prozent, 90 Prozent, 73 Prozent und 82 Prozent – wobei wir uns jeweils auf die Einzelspieler- beziehungsweise Gesamtwertung beziehen.

4. Warum gibt es über *Pokémon* so viele Creepypastas? Und könntet ihr mal über Creepypastas, Videospielmythen und Easteregs berichten?

N-ZONE: Guck doch mal in die N-ZONE 06/2013, falls du diese auftreiben kannst. Da hat unsere freie Mitarbeiterin Steffi genau zu diesem Thema – also zu gruseligen Nintendo-Videospiele-Mythen – eine tolle Reportage verfasst. Aber auch in Zukunft werden wir das Thema natürlich erneut aufgreifen.

Liebe Grüße! Euer treuer Leser
Manuel

ZU ALT FÜR MARIO?

Hello again!
Ich hoffe mal, meine regelmäßigen Briefe gehen euch nicht auf den Senkel, aber zwischendrin gibt es einfach immer wieder Dinge, zu denen ich was sagen muss.

N-ZONE: Darüber wollen wir uns nicht beschweren, zumal du uns neben den Briefen ja auch immer tolle Kunstwerke mitsendest :-)

Heute schreibe ich euch wegen des Leserbriefes des werten Herrn Raupach aus der letzten Ausgabe. Seine persönlichen Vorlieben seien ihm absolut gegönnt, aber zu erwarten, dass eine Zeitschrift wie die N-ZONE mit Sachen wie dem Siezen anfangen solle, ist in höchstem Maße unangebracht. Ich zum Beispiel werde in Kürze 30, fände es aber komplett daneben, wenn ihr mich mit „Sie“ anreden würdet – und ich käme nicht auf die Idee, das bei euch zu machen. Ich, wie auch die meisten anderen Leser, kenne euch nicht persönlich, aber trotzdem hat es ein Feeling, als würde man mit Kumpels kommunizieren, und die siezt man ja auch nicht. Aber glücklicherweise habt ihr auf sehr soziale Weise gesagt, dass ihr (zu Recht) zu diesem Konzept steht und die meisten Leser sich durch ein Siezen vermutlich verschaukelt fühlen würden.

N-ZONE: Wir denken auch, dass wir mit dem Duzen den richtigen Weg gehen. Für Leserbriefschreiber, die das anders sehen, sind wir aber auch in Zukunft bereit, mal Ausnahmen zu machen ;-)

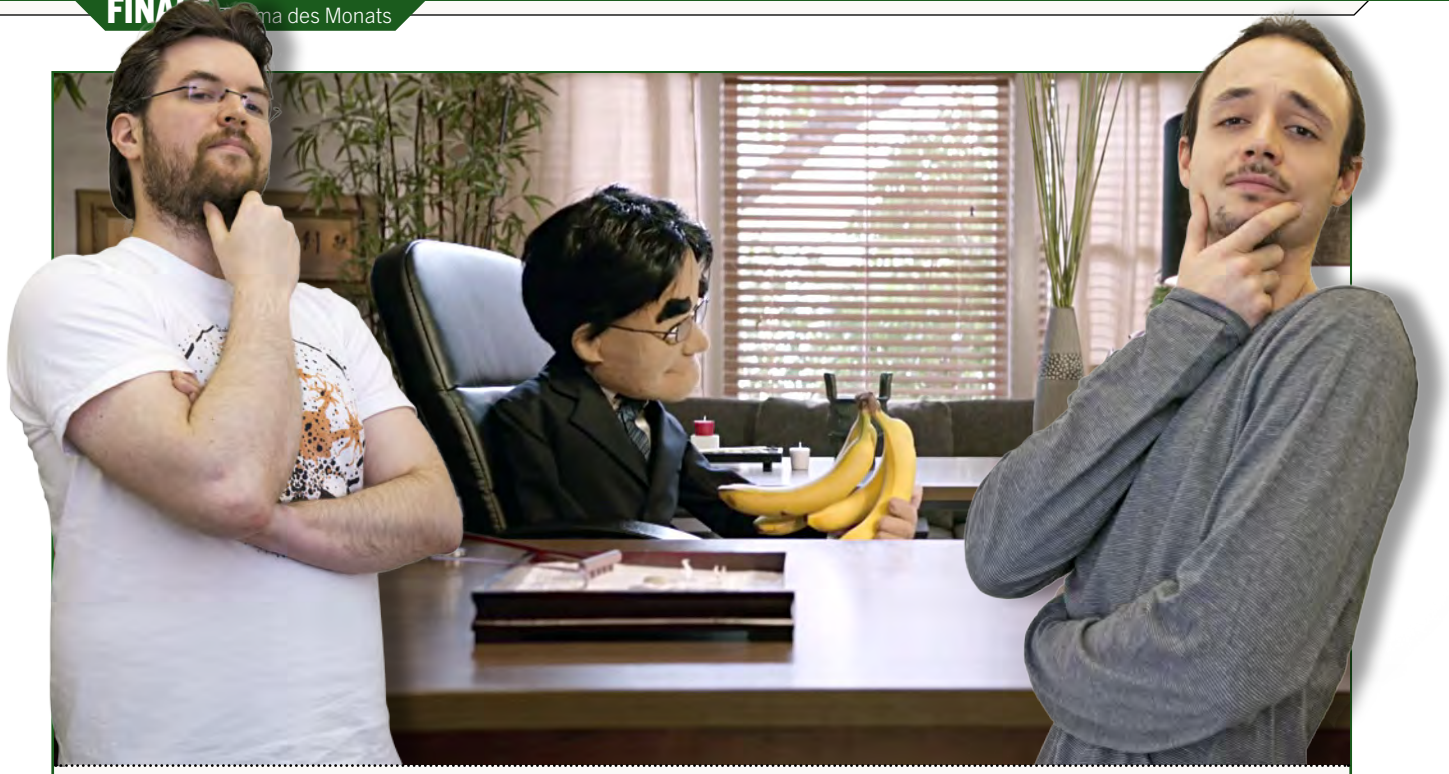
Auch seine Kritik an der Aufmachung des Covers kann ich nicht nachvollziehen. Ich bin auch kein gelernter Layouter, aber erfahrener Hobby-Grafiker und empfinde eure Cover in den meisten Fällen als angemessen. Mal abgesehen von dem kleinen Fakt, dass eben diese meist Artworks von Spielen zeigen, die in der jeweiligen Ausgabe eben von großer Bedeutung sind, wofür das Cover der letzten Ausgabe das perfekte Beispiel ist. Es geht um *Splatoon*, und *Splatoon* definiert sich durch Farbe. Soll man etwa das Motiv nur in Grautönen abzubilden, damit es nicht „zu bunt und zu kindisch“ wirkt? Ganz ehrlich, erwachsene Männer, die es als peinlich empfinden, sich nach außen als Konsument von Nintendo-Produkten zu geben, sollten an ihrem Selbstbewusstsein arbeiten. In der Öffentlichkeit zocke ich ohne jede Zurückhaltung 3DS und lese die N-ZONE auch gerne mal auf einem randvollen Marktplatz auf einer Bank. Gaming (welcher Hersteller auch immer) ist Lifestyle und Freude, und diese trage ich nach außen. Und das mache ich auch noch mit 60. Es gibt nicht den kleinsten Grund, sich pragmatisch, gediegen und spießig zu geben. Denn mit Langeweile muss man sich gezwungenermaßen oft genug im Leben rumschlagen. Nintendo mag leider ein Kiddie-Image anhaften, aber hey: Die Games machen Laune! Auf dem Schulhof mag es dummerweise als cool gelten, wenn die Teenies dort möglichst blutige Shooter spielen oder endlose Schnetzel-Runden in *GTA V* drehen, aber als Erwachsener steht man da doch weit drüber. Passend dazu habe ich ein kleines Bildchen gekritzelt.

N-ZONE: Das hast du sehr schön formuliert – und wir stimmen dir vollends zu: Nintendo bedeutet Lebensfreude pur und ein Fan von *Mario*, *Splatoon*, *Kirby* und Co. zu sein, ist in überhaupt keiner Weise ein Grund für Scham. Hoffen wir, dass noch viele weitere ältere Fans das so entspannt und erwachsen sehen wie du :-)

Zum Schluss noch meine Meinung zu Nintendo auf E3 – guter Ansatz, aber nicht weltbewegend. Das neue *Star Fox* hat mich leider auch nicht so geflasht, wie erhofft, aber die haben ja noch gut Zeit bis zur Veröffentlichung.
Marc Fuchs

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



WEG MIT DEN DIGITAL-EVENTS?

Microsoft und Sony gönnen ihren Konsolen auf der E3 stets eine große Bühnen-Pressekonferenz. Sollte Nintendo das nicht auch tun? Weg von den Digital-Events und hin zur echten Show?

Ben: Nun, Lukas. Die E3 ist vorbei. Und wir haben hier quer durchs Heft heiß über Nintendos Auftritt auf der Mega-Messe diskutiert. Dabei ging es aber vor allem um inhaltliche Themen. Zum Abschluss unserer aktuellen Ausgabe würde ich dir daher gerne eine Grundsatz-Frage stellen: Denkst du, Nintendo sollte weiterhin auf Digital-Events setzen? Oder wäre nicht eine Rückkehr zu einer klassischen, echten Bühnen-Pressekonferenz die bessere Idee – ganz so, wie es unter anderem auch Sony und Microsoft machen?

Lukas: Ganz klar: Nintendo muss zur klassischen E3-Pressekonferenz zurückkehren! So sehr ich die in unregelmäßigen Abständen veröffentlichten Nintendo Directs auch schätze, hat ein vorab aufgezeichnetes Video auf der E3 meiner Meinung nach nichts verloren. Spielehersteller agieren die meiste Zeit relativ isoliert von der Spielerschaft. Die Messe ist die beste Möglichkeit, um diesen Trott einmal im Jahr zu durchbrechen und sich direktes Feedback abseits von Twitter, Facebook und Co. einzuholen. Ohne dieses Ventil agiert ein Publisher gerne einmal fern der Kundenwünsche – wie man am wenig berauschenden Line-up der diesjährigen Messe sehen kann. Wie siehst du das?

Ben: Ein TV-Promoter, mit dem ich eine gewisse Hassliebe verbinde, hat einmal mit Recht gesagt: „Man kann mit einer aufgezeichneten Sendung beim Zuschauer nicht das Gefühl wecken, dass alles Mögliche passieren kann." Ich kann diesen Standpunkt also verstehen. Aber ich finde, Nintendo sollte lieber bei den Directs und Digital-Events bleiben. Der Grund ist einfach: Nintendo verkauft seine Konsolen und Spiele über Charme, Witz, Nostalgie. Das sollte auch ihr Auftritt auf der E3 repräsentieren – denk doch nur mal zurück an die *Tomodachi Life*-Präsentation. Oder an die toll gemachte E3-Show aus dem letzten Jahr. Die Muppet-Lösung auf der aktuellen E3 fand ich jetzt auch nicht so verkehrt. Das ist mal was Frisches, Ungewöhnliches, Heiteres. Trifft das den Geschmack und das Lebensgefühl der Nintendo-Konsolen nicht wesentlich besser als noch eine E3-PR-Show mit hölzernen Gastrednern und großem Tamtam?

Lukas: Erinnere dich doch einmal an Nintendos Pressekonferenzen bis 2013 – in ihren besten Momenten waren diese alles andere als hölzern. Miyamotos *Zelda*-Auftritt 2003, die epochale Vorstellung des 3DS, und ja, sogar das peinliche *Wii Music*-Spektakel 2008 – das war derselbe Nintendo-Charme, den wir aus den beiden Digital Events kennen, plus die deutlich größere Fannähe durch den Rahmen der Pressekonferenz. Ein aufgezeichnetes Video mag noch besser durchchoreographiert sein, aber es sagt unterschwellig aus: Uns sind unsere Fans nicht das Geld und den Aufwand wert, den ein Bühnenauftritt erfordert.

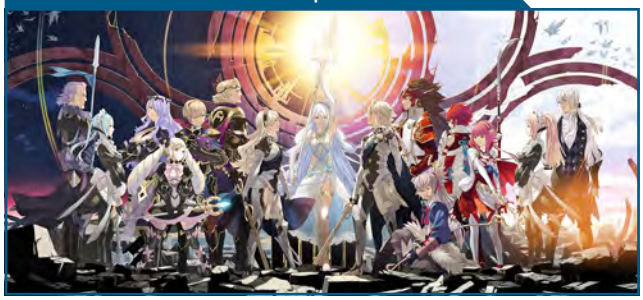
Ben: Man könnte aber vielleicht auch sagen, man möchte den Fans ersparen, Nintendo im direkten PR-Vergleich zu Microsoft und Sony zusammenklappen zu sehen. Die Xbox- und Playstation-Macher hauen ja gerade aufgrund ihrer starken Third-Party-Unterstützung gigantische Feuerwerk-Shows auf der E3 raus. Da könnten Marios Meister wohl nicht mithalten. Denkst du, die Entscheidung hin zu Digital-Events hat auch damit etwas zu tun? Blue-Ocean-Strategie auf der Showbühne?

Lukas: Das mag ein Nebeneffekt sein, ist meines Erachtens aber nicht der Grund, warum man von Pressekonferenzen wegging. Und es gibt eine ganz einfache Methode, um mit der Konkurrenz mithalten zu können: einfach vielversprechende Spiele zeigen! Aber noch ist ja nicht aller Tage Abend, und Nintendo selbst hat gesagt, dass eine Rückkehr zu Pressekonferenzen nicht ausgeschlossen wird. Wer weiß, vielleicht ist es ja schon 2016 soweit, wenn die/der/das Nintendo NX vorgestellt wird? Ich hoffe es zumindest.

AUSGABE 09/2015
ab 19.08.15 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

FIRE EMBLEM FATES (Import-Vorschau)

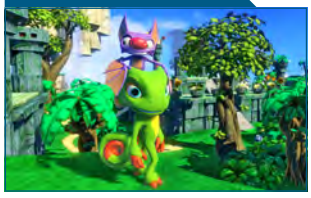


Während *Fire Emblem Fates* bei uns erst 2016 erscheint, ist es in Japan bereits seit Ende Juni erhältlich. Wir stellen die Import-Fassung nächste Ausgabe auf die Probe.

DIE NINTENDO-HITS DER GC 2015 (Vorschau)

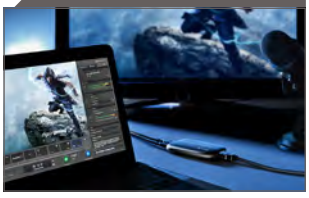
Vom 5. bis zum 9. August findet dieses Jahr mal wieder die Gamescom in Köln statt. Wir sind vor Ort und liefern brandheiße Infos und Spieleindrücke.

YOOKA-LAYLEE (Vorschau)



Im nächsten Heft tragen wir sämtliche Infos zum geistigen Nachfolger von *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie* zusammen.

ELGATO-WORKSHOP (Service)



Let's Plays sind beliebt wie noch nie zuvor. Ihr wollt mitmachen? Wir helfen euch beim Anschluss der Hardware!

Google Play

iTunes-Store

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe" ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Valentin Aschenbrenner, Christian Dörre
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination **Titelgestaltung**	Albert Kraus Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement **Marketing** **Produktion**	Werner Spachmüller (Ltg.) Jeanette Haag (Ltg.) Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 46,00
Österreich: € 53,50
Ausland: € 58,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH